ВОСТОЧНО-ТЕХАССКИЙ УНИВЕРСИТЕТ

Дополнение для настольной ролевой игры
в жанре городской мистики

ETU
Бакалавры
ужасных наук
Санкт-Петербург
Студия 101
2016

УДК 794.08
ББК 77.056я92
Б 87

Перевод: Константин «Доктор Кот» Смыков
Редактор: Анастасия «Хима» Гастева

Престон П. Дюбоз и Эд Феттерман.
Б 87 Восточно-Техасский Университет: Бакалавры ужасных наук/ Пер. с англ. — СПб.: Студия 101, 2016. – 128 с.
ISBN 978-5-905471-28-5

УДК 794.08
ББК 77.056я92

В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры. Все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов и выполняют сугубо развлекательную функцию. Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством.

© Перевод на русский язык, Studio 101, 2016.
© 12 to Midnight, Pinnacle Entertainment Group, 2014.
Authorized translation of the English edition.
Used with permission, all rights reserved.

ISBN 978-5-905471-28-5

СОДЕРЖАНИЕ

БАГРЯНЫЙ ДИПЛОМ 5

Предыстория ... 7
Последний ритуал ... 8
Сверхчеловек ... 9
Парилка ... 12

ПЕРВЫЙ КУРС 12

Вечеринка ... 14
Возвращение в «Птичник» ... 17
Ирокез ... 21
Вечеринка духов ... 25

ВТОРОЙ КУРС 25

Святилище ... 29
Ожог ... 32
✪ *Пепельная кукла (доктор Рик Бартон)* ... 36
Ориентирование на местности ... 37

ТРЕТИЙ КУРС 37

На рыбалку! ... 42
✪ *Ревенант-страж (Джек Литтл)* ... 44
Чуткое Сердце 243 ... 45
Воссоединение ... 51

СТАРШИЙ КУРС 51

Выпускной ... 57
Схождение ... 61
Крылатый охотник ... 64
✪ *Лэнтейвайльд Вековечный Разрушитель* ... 65
Осквернённый дух ... 66
✪ *Осквернитель* ... 66

АВАНТЮРЫ 68

Проведение авантюр ... 68
Перекус ... 69
Прелестная улыбка ... 70
Жуки ... 74
✪ *Джонни Чейф* ... 75
Гаитянское полутёмное ... 76
✪ *Зомби Майк* ... 77
Проклятие Чёрных Стражей ... 79
✪ *Сара Тинсли* ... 81
Смертный час Каттера ... 81
✪ *Красс* ... 82
Сошествие тьмы ... 83
✪ *Живая тень* ... 84
Английский пациент ... 85
✪ *Кива Бордо* ... 86
Из Давидов в Голиафы ... 87
✪ *Бенито Рамирес* ... 89
Охота на привидений ... 90
✪ *Анна Родригес* ... 92
Греческая трагедия ... 93
Дерево висельников ... 94
Неуставные отношения ... 97
Убойный репортаж ... 98
✪ *Бабуин-зомби* ... 99
Маленькая мёртвая девочка ... 101
✪ *Найлз Генри* ... 103
Мои маленькие друзья ... 103
✪ *Инсектоид (Эдди Руиз)* ... 105
Ночь расплаты ... 106
Межконфессиональный демон ... 106
✪ *Дэн Фримен* ... 107
Quid pro quo ... 109
Возрождение Чёрных Стражей ... 112
✪ *Голем* ... 114
✪ *Доктор Франц Хаймглиммер* ... 115
Шоу должно продолжаться ... 116
✪ *Коннор Майерс (Джин Смит)* ... 117
✪ *Джефф Таннер (Призрак)* ... 119
Вальпургиева ночь ... 120
Книжки-шалунишки ... 121

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА 123

Персонажи ... 123
Существа ... 125

ПРИЧИНЫ ЛЕСНОГО ПОЖАРА ПО-ПРЕЖНЕМУ НЕИЗВЕСТНЫ

Департамент сельского хозяйства так и не обнародовал результаты расследования причин лесного пожара, случившегося к юго-западу от Пайнбокса. Владелец участка, пострадавшего от пожара, сообщает, что лесозаготовки на этой территории в тот день не велись.

Фото предоставлено департаментом сельского хозяйства США

ПАЙНБОКС, ТЕХАС. Представители Департамента сельского хозяйства и Бюро землепользования сообщили, что расследование причин лесного пожара, разразившегося на прошлой неделе к юго западу от Пайнбокса, не принесло никаких результатов. Напоминаем, что на момент обнаружения следов пожара (в прошлый четверг) огонь успел погаснуть сам собой, оставив после себя лишь выгоревшую проплешину около мили в поперечнике.

«Всё могло обернуться куда хуже, говорит Мартин Фелпс, главный управляющий лесозаготовительной компании «Loblolly Timber». Лето нынче сухое, и все эти сосновые иголки, как спичка, которая только и ждёт, чтобы ею чиркнули. Так что удивлён я не тем, что пожар начался, а тем, что он вот так вот сам собой прекратился».

Напоминаем, что, прибыв на место пожара в пятницу утром для проведения расследования, представители администрации округа обнаружили, что на месте происшествия уже работают федеральные агенты, которые уведомили сотрудников администрации, что дальнейшее расследование переходит под контроль

непонятно также, почему никто не почувствовал запаха дыма во время лесного пожара он обычно распространяется на мили и мили вокруг», замечает окружной судья Куинн.

Судья Куинн опровергает всяческие слухи о военных грузовиках, якобы курсирующих между пожарищем и Базой № 10. «Мне прекрасно известно, что люди просто обожают подобного рода вещи, но давайте не будем приплетать сюда всякий вздор вроде летающих тарелок в небе над Нью Мексико. Речь идёт всего лишь о куче сгоревших деревьев».

Пожар произошёл на участке, принадлежащем компании «Loblolly Timber», которая уже выразила желание продать его любому желающему. Согласно информации, полученной нами от её управляющего, мистера Фелпса, по самым скромным прикидкам убытки от этого происшествия уже превысили сумму в один миллион долларов.

«Ни одна лесозаготовительная компания не захочет засаживать участок заново, по крайней мере, не сейчас, не во время засухи», комментирует ситуацию судья Куинн, отказавшись обсуждать слухи о том, что новым собственником участка, скорее всего, станет федеральное правительство

Багряный диплом

Кампания «Бакалавры ужасных наук» познакомит героев с тайнами и опасностями Восточно-Техасского Университета. Она призвана провести студентов сквозь все четыре курса обучения в этом заведении, и приключения, которые в ней описаны, должны происходить только тогда, когда герои достигают соответствующего ранга. В промежутках между событиями кампании герои вполне могут посвятить время как описанным в этой же книге авантюрам, так и приключениям, придуманным самим Деканом. Замысел в том, чтобы ни в коем случае не торопить и не подгонять игроков, но позволить им исследовать игровой мир и возможности своих персонажей именно в том темпе, который им больше нравится.

Широкое введение авантюр, а также созданных тобой самим приключений и зарисовок способно превратить каждую твою кампанию в увлекательную и действительно неповторимую историю.

Сюжет «Бакалавров ужасных наук» разбит на четыре части в соответствии с рангами персонажей.

Первый курс

Парилка: студенты знакомятся друг с другом во время курса вводных мероприятий для первогодок, во время которого они впервые понимают, что учёба в ВТУ — это нечто большее, чем вечеринки и новые знакомые. Именно во время Парилки новоявленные герои впервые изведают вкус сверхъестественного, а заодно и познакомятся со своими новыми старшими товарищами и покровителями — доктором Макланаханом и его протеже Джексоном Грином.

Возвращение в «Птичник»: измученные кошмарными сновидениями о девушке-призраке, с которой им довелось столкнуться во время Парилки, герои решают вновь навестить «Птичник», чтобы разобраться с проблемой раз и навсегда. Используя зацепки, полученные во время сновидений, студенты узнают имя мёртвой девушки — Нина — и становятся новыми хранителями её таинственного сокровища. К несчастью, вещица проклята и приносит своим новым владельцам одни неприятности как сверхъестественного, так и вполне мирского свойства.

Ирокез: начинается неделя сдачи курсовых — время напряжённой учёбы и отвязных вечеринок в честь завершения учебного года! Герои получают тревожный телефонный звонок от Джексона Грина, но разговор обрывается сразу же, как только в трубке раздаются выстрелы. Дом Джейсона разгромлен, а его самого нет. Кровавый след приводит студентов к логову тяжелораненого чудовища, но и там нет их пропавшего товарища. В эпилоге герои получают по почте анонимный конверт с фотографией шестидесятилетней давности, на которой изображена компания молодых людей. Одна из девушек на этой фотографии — Нина.

ВТОРОЙ КУРС

Призрачная вечеринка: чудовище, напавшее на Джейсона Грина, мертво, но от самого аспиранта по-прежнему нет ни слуху, ни духу. Профессор Макланахан просит героев временно взять на себя его обязанности и помочь ему найти причину настоящей эпидемии сверхъестественных происшествий, охватившей корпус факультета инженерного дела. Студентам предстоит стать свидетелями целой череды устрашающих событий, а заодно разобраться и с их первоисточником — странным устройством, обслуживанием которого занимаются несколько одержимых профессоров под командованием затеявшей всё аспирантки. В эпилоге студенты получают «Компендиум Крайтона» — отчасти дневник, отчасти энциклопедию оккультных знаний о Пайнбоксе и его окрестностях.

Святилище: «Компендиум Крайтона» содержит информацию о местоположении тайного святилища — специально оборудованного места для проведения магических ритуалов. Сложив воедино все зацепки, найденные в «Компендиуме», студенты оказываются в книжном магазине, находят потайную дверь и натыкаются на пленённого демона, принявшего облик миловидной юной особы. Святилище, конечно, может послужить отличной штаб-квартирой для дальнейших приключений, однако оно не столько даёт ответы, сколько порождает новые вопросы, и главный из них — что значит эта карта округа Голан на стене комнаты, крест-накрест расчерченная тонкими линиями протянутых через всю карту цветных нитей.

Ожог: поход с ночёвкой на Ожог ничуть не помогает приблизиться к пониманию того, что указано на карте из святилища. Более того, студентам суждено вернуться из этой поездки со свежими вопросами, не говоря уже о свежих травмах — в разгар поездки сопровождающий их профессор вдруг превращается в одержимую машину убийства, бормочущую какой-то апокалиптический бред о грядущем «схождении».

ТРЕТИЙ КУРС

Ориентирование на местности: ещё один выживший в бойне на Ожоге студент бесследно исчезает после ужасной автомобильной аварии, заставляя героев идти по его следам, нанося на карту невидимые меридианы сверхъестественной энергии, пересекающие кампус во всех направлениях вдоль и поперёк.

На рыбалку!: по просьбе профессора Макланахана студенты отправляются на озеро Грейстоун в поисках утраченного артефакта. Светоч Глубин охраняет могучий страж-ревенант, которого героям предстоит одолеть или же обхитрить. Как бы то ни было, путь их лежит на дно.

Чуткое Сердце 243: Гленмак просит студентов найти украденный биохимический препарат, наделяющий человека силой и ловкостью оборотня, но при этом позволяющий сохранить ясный человеческий рассудок. Как только похитивший вещество учёный будет настигнут, он сознается, что таким образом пытался лишить Фонд Чутких Сердец средства для создания целой армии непобедимых суперсолдат.

Старший курс

Воссоединение: на связь со студентами выходит живой и здоровый Джексон Грин, выяснивший, что Фонд Чутких Сердец занимается выращиванием армии генетически усовершенствованных чупакабр. Он убеждает героев, что действовать нужно прямо сейчас, прежде чем твари успеют вырасти и окрепнуть. В процессе герои находят аналитическую схему, из которой становится ясно, что Схождение состоится через три дня после выпускного!

Выпускной: герои выясняют, что Схождение состоится над «Гнездом Ворона» на третий день после выпускного. Профессор Маклана-хан понимает, что Фонд Чутких Сердец пытается не подстегнуть Схождение, но остановить его, и раскрывает студентам тайну проложенных под стадионом тоннелей, в которых друзьям предстоит с боем прорываться в контрольное помещение комплекса. Глава Фонда, Элен Лакруа, заманивает героев в ловушку и сообщает, что массовое жертвоприношение — единственный способ предотвратить грядущий апокалипсис.

Схождение: Элен посылает героев сквозь врата в потусторонний мир, чтобы те попытались прорваться сквозь полчища демонов и нечистых духов, остановить Схождение с «той стороны» и вернуться назад, прежде чем врата — их единственная дорога домой — закроются навсегда.

Предыстория

Волна загадочных смертей, захлестнувшая кампус Института Юго-Восточного Техаса весной 1947 года, шокировала и ужаснула как студентов, так и сотрудников вуза. Большинство попыталось просто проигнорировать происходящее и жить дальше — лишь единицы нашли в себе силы объединиться и вступить в борьбу с надвигающейся тьмой. Чтобы получить доступ к университетским ресурсам, они организовали «студенческий клуб», и Общество Защиты Пайнбокса обрело официальный статус.

В число «Защитников» входили профессор Дэниелс и пятеро студентов: Джек Литтл, Крайтон Уайт, Элен Лакруа, Джудит Фаулер и Нина Касл. Новоявленные исследователи немедленно занялись изучением вещей и явлений сверхъестественной природы, сделав вполне закономерный вывод о том, что против магии нужно бороться именно магией.

Первое схождение

Несмотря на все усилия Защитников, на протяжении трёх лет число сверхъестественных происшествий в Пайнбоксе продолжало неуклонно расти. Лишь долгие месяцы кропотливых исследований позволили им прийти к заключению о том, что рисунок лей-линий — невидимых меридианов сверхъестественной энергии Земли — начал меняться, формируя плотную сеть, постепенно стягивающуюся в один громадный узел в нескольких милях от Пайнбокса. Образующиеся при пересечении лей-линий узлы — могучие вихри сверхъестественной энергии — как магниты, влекут к себе потусторонних существ и людей, обладающих развитым психическим чутьём. Если пустить этот процесс на самотёк, лей-линии со временем могут сформировать узел, энергия которого будет достаточно велика, чтобы разорвать саму ткань вселенной и уничтожить барьер между реальным и потусторонним миром.

Причины этого процесса, Схождения, оставались загадкой, а единственное, что, по слухам, могло его предотвратить, это оккультный артефакт невероятной силы — Светоч Глубин, способный во много раз усилить могущество любого заклинателя. Не мог не радовать и тот факт, что (согласно всё тем же слухам) в последний раз артефакт видели именно в округе Голан. Впрочем, то были дела давно минувших дней, и дальнейшая судьба Светоча терялась во мраке неизвестности.

По мере приближения Схождения Пайнбокс всё глубже погружался в пучину хаоса. Элен Ла-

круа бросила на поиски Светоча Глубин все свои силы — очень быстро артефакт стал её навязчивой идеей. Эта одержимость настолько ослепила её, что она умудрилась не заметить, как дружба Джека Литтла (её тогдашнего парня) и Нины Касл постепенно переросла в нечто большее…

Когда неизбежное осознание всё-таки пришло, Элен попыталась сосредоточиться на своей миссии, притворившись, что не знает о предательстве со стороны двух самых близких ей людей. Этот барьер не выдержал несколько недель спустя, когда она на пару с Ниной пытались заполучить магический талисман прежде, чем до него доберётся кучка безумных сектантов. В миг слабости и глухой обиды Элен дала волю своей глубоко затаённой ярости, и поток раскалённого добела колдовского пламени изжарил Нину на месте.

Несмотря на то, что Элен удалось обвинить во всём сектантов, первая потеря в рядах Защитников стала для них тяжёлым испытанием. Вина, тем временем, пожирала и отравляла Элен изнутри, так что она выглядела такой же подавленной, как и её друзья. Бездонное отчаяние медленно разрушало её рассудок.

ПОСЛЕДНИЙ РИТУАЛ

За день до Схождения хаос, царящий в Пайнбоксе, стал совсем уж лихорадочным. К счастью, не все из тех, кто услышал этот безмолвный зов, оказались злодеями и/или безумцами. Последней линией обороны служили учёные и солдаты с Базы № 10 при поддержке Техасской Чёртовой Дюжины, особо секретного отряда Техасских Рейнджеров.

Тем временем Защитники провернули свой последний гамбит: изловив терроризировавшего кампус демона, они заточили его в своём святилище — тайной комнате, предназначенной для проведения сложных ритуалов. Защитники заключили с ним сделку, пообещав свободу в обмен на информацию о местоположении Светоча Глубин. Справедливо опасаясь подвоха, они отправились в погоню за талисманом, так и не выпустив демона из его темницы.

Светоч они обнаружили на острове Дейла. Там же они расчистили небольшой кусок песчаного пляжа и приступили к проведению самого опасного ритуала в своей жизни. Слив воедино свои силы, защитники пропустили их сквозь синее стекло Светоча и начали распутывать густо переплетённые лей-линии.

В самый разгар ритуала безумствующая магия слила воедино их сердца, умы и души. В этот самый миг все ощутили пламя безумия и вины, пожирающее Элен, и узнали всё, что она пыталась скрыть. Ритуал был сорван. В наступившей вдруг тишине Элен вновь затопила слепая ярость, и она перебила своих ошарашенных спутников одного за другим. Последним погиб её бывший возлюбленный, который успел отчалить на лодке вместе с талисманом.

Джек успел отплыть от острова лишь на десяток метров, когда его, наконец, настиг гнев бывшей подруги. В момент гибели Джек вручил свою душу Светочу Глубин и стал ревенантом — нежитью, неуязвимой к магии Элен, но обречённой вечно охранять Светоч, канувший в непроглядную тьму на самое дно озера Грейстоун.

ОЖОГ

Рассвет едва успел позолотить вершины деревьев, когда Элен, изнемогающая от усталости, сотрясаемая рыданиями и не вполне отдающая себе отчёт в происходящем, выбралась, наконец, из густого подлеска на краю эпицентра Схождения. На сотни метров перед ней простиралось безмолвное пепелище, царство золы и пепла.

В самом сердце этого пожарища, на вершине невысокого холма Элен наткнулась на следы ожесточённого боя между сверхъестественными существами и подразделением солдат с Базы X, усиленным рейнджерами из Техасской Чёртовой Дюжины. Огненная смерть, выпущенная на свободу заклинанием Элен, собрала в тот день обильную жатву.

Несмотря на то, что ритуал, похоже, остановил демоническое вторжение, Элен решила убедиться в этом наверняка. Пока она готовила ясновидческий ритуал, на вершине того же холма к ней присоединились ещё двое выживших. Двое военнослужащих с Базы X, Томас Браунелл и доктор Дженсон, находились на самой границе действия поглотившего всех остальных смертоносного заклятия. Впрочем, и для них пережитое не прошло бесследно — бушующие магические потоки изменили их, пробудив экстрасенсорный дар в одном и гения научной мысли в другом… в обмен на бессонные ночи и жуткие кошмары в краткие часы забытья. Совершив ритуал, троица ясно увидела, что узел лей-линий определённо ослаб, но, к сожалению, так и не был распутан. Защитники отсрочили Схождение, но не предотвратили его. Тем утром три человека, по-своему искалеченных событиями минувшей ночи, поклялись любой ценой не допустить повторения катастрофы.

ЧЕТВЁРТЫЙ

Никто из троих, однако, не знал, что ту кошмарную ночь на Ожоге пережил ещё один человек. В разгар сражения самого молодого бойца Техасской Чёртовой Дюжины ранило шальной пулей в спину. Страдая от боли и истекая кровью, Нельсон Бэр лежал на земле в ожидании смерти, когда яростное колдовское пламя поглотило всё вокруг, превратив поле боя в безмолвное пепелище. Через несколько часов он сумел добраться до брошенного армейского джипа и, сев за руль, решил, что с него хватит, и лучше всего будет назваться чужим именем и начать новую жизнь. И хотя несколько минут спустя, Ожог уже скрылся за деревьями, Нельсон отчётливо понимал, что чувство вины за этот поступок будет преследовать его до конца его дней.

СВЕРХЧЕЛОВЕК

Никто не знал, что делать дальше, но, находя единомышленников, Элен смогла-таки обрести почву под ногами и выбраться из пучины безумия. Новые защитники сумели вычислить, что следующее Схождение наступит не раньше, чем через несколько десятков лет, и время на поиск решения у них ещё есть. В отличие от Защитников, новая троица сразу решила, что мораль является для них непозволительной роскошью. Разве можно принимать во внимание

Заметки на полях

Способ записи параметров персонажей из «Бакалавров ужасных наук» имеет несколько незначительных отличий от способа, который применяется в «Дневнике авантюриста». Все они перечислены здесь, чтобы ты не тратил времени на предположения.

Дикие карты в «ВТУ» отмечены пятиконечной звездой напротив имени. Звезда используется при описании параметров персонажа. Она выглядит вот так:

Лэнс Карсон

Маленькая звёздочка напротив имени означает, что параметры этого персонажа нужно искать в другом месте. Она выглядит так:

Безумная Лиза: этот персонаж обладает параметрами статиста-студента, описание которого можно найти в «Зачётной книжке». Лиза — дикая карта.

Если персонаж имеет доступ к ритуалам, все они перечислены в пункте «Силы». Если тот или иной ритуал выучен, они помечаются соответствующим комментарием:

Силы: подчинить сущность, рассеивание (выучен), фамильяр, могильный глас (выучен), духовный барьер.

жизни отдельных людей, когда человечество стоит на пороге демонического апокалипсиса?

Время шло, но их изыскания, даже освобождённые от оков какой бы то ни было этики, не спешили приносить свои плоды. Минуло десять лет, прежде чем они поняли, что стоящую перед ними задачу не получится решить без помощи других людей. Троица разделила свои усилия: Элен продолжила работу над ритуалом предотвращения Схождения, а двое её союзников приступили к созданию армии, способной противостоять тому, что может явиться «с той стороны». Этот проект получил название «Сверхчеловек». Когда оказалось, что биохимические исследования приносят немалую выгоду, «официальная» часть деятельности проекта была передана под управление специально учреждённой коммерческой структуры, названной Фондом Чутких Сердец. Хотя правда об истинном предназначении организации известна лишь небольшой горстке избранных сотрудников, это ничуть не помешало Фонду стать крупной и очень влиятельной компанией.

Элен Лакруа

Элен — единственная из троицы основателей Фонда, оставшаяся в живых. Одним из непредсказуемых последствий первой попытки предотвратить Схождение, закончившейся столь трагически, стал значительный прирост жизненных сил и магических способностей Элен. Несмотря на то, что с тех пор минуло вот уже 60 лет, ход времени почти не затронул единственную оставшуюся в живых Защитницу. Она по-прежнему руководит внутренним кругом сотрудников Фонда, но в целом предпочитает действовать тайно и время от времени менять имена и документы. Лишь очень немногие люди знают правду о её прошлом, но даже им ничего не известно о бремени вины, которая до сих пор тяжким грузом лежит на её совести.

Сегодня она называет себя Элен Лэйн и официально занимает должность профессора на кафедре культурологии в ВТУ — идеальное место для того, чтобы следить за Схождением и руководить Чуткими Сердцами, не привлекая особого внимания. Годы, ничуть не притупив её решимости предотвратить Схождение, немного смягчили зачерствевшее было сердце колдуньи. Время от времени она встречается с доктором Гленом Макланаханом, который также получил место во внутреннем круге её приближённых благодаря своим глубочайшим познаниям в культурологии и фольклоре.

Сорванный ритуал Защитников когда-то подарил миру шестидесятилетнюю отсрочку, но лей-линии вновь сдвинулись со своих мест, и в этот раз эпицентр Схождения располагается не в глуши за городом, а прямо над кампусом ВТУ. Образующиеся узлы постоянно перемещаются и сливаются друг с другом, порождая всё новые и новые вспышки паранормальной активности.

Последние эксперименты проекта «Сверхчеловек», связанные с экстрасенсорной дрессировкой генетически модифицированных чупакабр, оказались весьма успешными: проект по созданию армии, способной достойно встретить демоническое вторжение, вышел на финишную прямую, и план Элен близится к завершению. Заняв старые тоннели, проложенные под футбольным стадионом Воронов, ковен опытных магов во главе с Элен готовится сотворить невероятной мощи ритуал, призванный окончательно распутать узлы лей-линий и восстановить естественное течение сверхъестественных энергий. Основная проблема в том, что Схождение всё ближе, а у ковена до сих пор нет нужного магического оборудования и нескольких ключевых реагентов.

Тем временем, первое клонированное чупакаброобразное доросло до стадии испытательных полевых операций по устранению нескольких «брешей в системе безопасности компании». Вообще-то говоря, таинственное чудовище с шипастым гребнем на загривке уже успело стать городской легендой кампуса — молва окрестила его Ирокезом.

Университет тем временем начинает подготовку к комплексу вводных мероприятий для новоявленных первокурсников. Посоветовавшись с наиболее «увлечёнными» своими коллегами по Фонду Чутких Сердец, «Элен Лэйн» поняла, что конец света можно предотвратить и при отсутствии необходимых компонентов. Всё, что нужно — это старое доброе массовое жертвоприношение…

Проект «Сверхчеловек»

Сегодня Фонд Чутких Сердец — огромный холдинг, владеющий сотнями биоинженерных и фармацевтических патентов на технологии, разработанные на основе первых научных открытий проекта «Сверхчеловек» за авторством гениального единомышленника Элен, доктора Тома Дженсона. Когда Дженсон умер, Фонд продолжил финансировать и проводить исследования в сферах, сопряжённых с главной целью проекта, — созданием идеального солдата. Некоторые из этих исследований привели к прорыву в методологии излечения ряда дегенеративных заболеваний и принесли компании миллиарды долларов прибыли.

Из всех сотрудников компании лишь десяток членов её «внутреннего круга» знает о грядущем Схождении и истинной цели существования Фонда Чутких Сердец. Эти люди тщательно отобраны за свои экстраординарные способности — опытные маги, могучие экстрасенсы, гениальные биохимики и т. п. Все остальные — включая высшее административное звено — получают только тот объём информации, который необходим для выполнения их текущих обязанностей. Саму Элен вполне устраивает роль серого кардинала, а талисман-кукловод позволяет ей быстро подавлять любые разногласия.

Оперативный бюджет Фонда даёт возможность внутреннему кругу щедро оплачивать верность (или, по меньшей мере, молчание) тех, кому довелось столкнуться с тайнами, которые лучше предать забвению. Если доказательства существования очередной «небывальщины» попадают в руки Муниципального Департамента Полиции Пайнбокса, Департамента Шерифа Округа Голан или администрации кампуса, всегда находится тот, кто в обмен на кругленькую сумму с радостью позволяет им исчезнуть. Сомневаясь, под силу ли Фонду то или иное деяние, просто помни: у них в распоряжении есть экстрасенсорика, магия и миллиарды долларов, и они не стесняются их использовать.

ПЕРВЫЙ КУРС

ПАРИЛКА

За четыре года до Схождения, без нескольких ключевых компонентов плана на руках, Элен Лэйн (также известная как Элен Лакруа) твёрдо намерена обогнать проект «Сверхчеловек» Фонда Чутких Сердец и получить нужный для предотвращения Схождения всплеск потусторонней энергии при помощи массового жертвоприношения.

Её пешка в этом замысле — офицер службы охраны кампуса по имени Тайсон Огюст, начинающий маг с большими амбициями. Не так давно Тайсону «чудом» попало в руки описание ритуала чёрной магии, который, как он ошибочно полагает, должен в одночасье спалить всех новоявленных первокурсников, передать всю освобождённую жизненную силу ему одному и тем самым вознести его к самым вершинам могущества. Тайсон уже завершил первую часть ритуала, которая заключалась в том, чтобы активировать огненные руны, нарисованные им на стенах стадиона, среди граффити с девизами ВТУ. Всё что нужно теперь — это дождаться полуночи, когда руны подожгут здание. Даже если Тайсон будет убит или окажется при смерти, ритуал это не остановит. Персонажам предстоит найти способ уничтожить руны или эвакуировать здание до полуночи.

Немного осложняет ситуацию тот факт, что одна из экстрасенсов внутреннего круга Фонда, не осведомлённая об отчаянной затее Элен, чувствует, что должно случиться нечто очень серьёзное. Она слоняется тут и там по всей вечеринке, пытаясь почувствовать, что же её так беспокоит. Улучшенная чупакабра, находящаяся под её управлением, неусыпно следит за происходящим из теней. В любой удобный Декану момент студенты, успешно пройдя *проверку внимания (–2)*, могут случайно заметить чупакабру, прежде чем та вновь растворится в тенях.

БЕСПЛАТНАЯ ПИЦЦА

Для начала раздай каждому игроку по приветственному письму, текст которого приведён в самом начале «Зачётной книжки». Студенты совсем не обязательно должны знать друг друга на момент начала приключений. Вместе с героями также могут оказаться важные персонажи ведущего вроде надоедливых соседей.

Приключение начинается, когда герои входят на стадион и рассаживаются по местам.

Добро пожаловать в Восточно-Техасский Университет. Теперь, когда вы расселились по общежитиям, настало время рассказать вам, что здесь к чему. В ВТУ комплекс вводных мероприятий для первокурсников называется Парилкой. В ответ на недоумённые взгляды коменданты общежитий выкатывали какую-то дежурную речь про традиционные палатки-парилки, пребывание в которых местные индейцы считали священным актом перерождения, пережив которое, человек получал различные важные откровения. Что ж, по крайней мере, в письме сказано, что в конце будет музыка и бесплатная еда.

Можно сказать, что здание, к которому вы все направляетесь, видело лучшие дни, но это впечатление обманчиво — «лучших дней» у него не было. «Птичник», многоцелевой крытый стадион — уродливое круглое строение без окон, эдакий бетонный дот времён Второй мировой войны, по какому-то недосмотру лишённый бойниц. Несмотря на довольно приятное оформление внутренних помещений, стадион определённо не привык скрывать свой возраст. Минувшие годы отчётливо видны сквозь облупившуюся краску пустых ящиков для огнетушителей, слышны в надрывно гудящей вентиляции… в общем и целом, неудивительно, что рекламные проспекты университета обходят этот стадион стороной.

Внутри стадион спроектирован так, что посетители, входя в главные ворота, оказываются на самом верхнем уровне зрительских трибун. Если спуститься вниз, к баскетбольной площадке, сквозь служебные двери можно попасть в расположенные под трибунами технические помещения, раздевалки, погрузочные доки, кабинеты, конференц-залы и т. д. Мобильники без проблем ловят на первом этаже, но сигнал стремительно ухудшается по мере спуска по трибунам и совсем пропадает, стоит войти в подземную часть спорткомплекса.

Ректор Нельсон выходит на трибуну в центре поля и заводит монотонную волынку о безопасности на территории кампуса, о необходимости парковаться только в положенном месте, об университетских традициях и тому подобных материях. Внезапно (*удачная проверка внимания*) блуждающий взгляд одного из персонажей натыкается на администратора стадиона, раздражённо отчитывающую пару уборщиц. Эта троица находятся слишком далеко, так что слов не слышно, но рука администратора то и дело указывает на стены стадиона, разрисованные граффити с девизами и эмблемами университета.

Кажется, речь Нельсона подходит к концу.

«В завершение, хочу добавить, что время, проведённое вами в ВТУ, имеет все шансы стать лучшими днями вашей жизни. Я советую вам не просто прожить их, как любые другие дни, а использовать каждую возможность прожить их на всю катушку. Ну а теперь, прежде чем разбиться на группы и выслушать напутственное слово от наших старшекурсников, давайте-ка отрепетируем университетский клич Бойцовых Воронов!»

Слова кричалки появляются на гигантском экране позади ректора, и постепенно вся публика подхватывает немудрёный ритм:

Ворон, бей,
Чёрно-белые, быстрей!
Ворон, бей,
Супостатов не жалей!
Воронов поберегись,
Да с пути посторонись!
Вороны идут,
Гол тебе забьют!

Допев клич до конца, Нельсон вновь подходит к микрофону:

«Вороны, вперёд! Ну а теперь часть, которой все вы так долго ждали. Пока музыканты и разносчики будут расставлять своё оборудование и накрывать столы, вы разобьётесь на группы для участия в последней традиционной церемонии Парилки. Вам предстоит встреча со старшекурсниками нашего университета, которые наверняка подкинут вам пару полезных советов о том, как прожить ближайшие четыре года. Ну, или, может, пять-шесть лет, кому как… Итак, у каждого из вас под сиденьем приклеена карточка с номером — это номер комнаты, в которой и состоится встреча с вашим «куратором». Пока что вы отлично справлялись со всеми задачами и, полагаю, справитесь и с этой. К тому времени, как вы закончите, здесь вас уже будет ждать живая музыка и целая куча всякой вкуснятины, так что вперёд, не задерживайтесь!»

ПУТЬ ЗЕБРЫ

Персонажам игроков достаётся карточка с номером 12. Комната № 12 — это один из подвальных конференц-залов, расположенных прямо под трибунами. Проходя по скупо освещённому коридору, первокурсники видят охранника (Тайсона Огюста), отпирающего дверь с табличкой «Комната управления водоснабжением. Не входить». Совершив успешную проверку внимания, они могут заметить, что комната буквально забита огнетушителями. Охранник резко оборачивается на звук шагов, но быстро берёт себя в руки, входит в комнату и запирает за собой дверь.

В комнате № 12 у персонажей будет пара минут для знакомства. Высокий и худой как оглобля старшекурсник по имени Робби Найлз перекидывается с кем-то парой слов, а затем объявляет, что готов поделиться важнейшей из понятых им за эти четыре года вещей:

«Путь зебры.

Вы же смотрели все эти передачи из жизни животных по телеку? Зебры выживают в своей саванне, потому что они вписываются в окружающую среду и не привлекают к себе внимания. Они держатся вместе, потому что знают, что лев предпочитает нападать на тех, кто отходит от стада слишком далеко. Индивидуализм принято превозносить слишком высоко — если хотите пережить эти четыре года, лучше научитесь думать, как зебра».

Робби не рассказывает ничего конкретного из страха показаться психом или «привлечь внимание», но если кто-нибудь из персонажей успешно пройдёт проверку *убеждения*, он признается, что лично видел чудовище, которое университетские легенды называют Ирокезом. Пока идёт разговор, персонаж, который успешно проходит *проверку внимания*, слышит, как в коридоре что-то с грохотом падает и разбивается. Если кто-то отправится посмотреть, что там, Робби возмущённо разразится им в след напоминанием о том, что он только сейчас говорил. В коридоре любопытные первокурсники увидят охранника Тайсона Огюста, изучающего разбитую видеокамеру. Он спросит, кто что видел, но вполне удовлетворится имеющимся у студентов алиби. (В первую очередь потому, что камеру разбил именно он.) Несколько минут спустя гитарное соло фронтмена расположившихся на сцене «Присяжных роботов» объявляет об окончании официальной части мероприятия.

ПЕРВОЕ ЗНАКОМСТВО

На выходе из конференц-зала первокурсников останавливает мужчина средних лет, который спрашивает, что они знают о разбитом оборудовании. Он представляется как профессор Глен Макланахан («зовите меня Гленмак») и объясняет, что эта камера нужна была для видео-охоты на привидений. Он сразу поясняет, что ни в чём их не подозревает, просто интересуется, не сделал ли это призрак. Явно рисуясь перед девушками (если таковые, конечно, есть), представляется и ассистент профессора, Джексон Грин. О привидении эта необычная парочка может сказать лишь то, что, по слухам, дух, принадлежащий молодой девушке, обитает в этом здании уже довольно давно, и чаще всего его видят именно здесь, в подвале.

Пока они стоят и разговаривают, мимо студентов в сторону арены проходит пара уборщиц, вооружённых губками и вёдрами с водой. Стражи чистоты громогласно сетуют на судьбу, вынуждающую оттирать со стен какие-то писульки не утром, а прямо сейчас.

ВЕЧЕРИНКА

У обоих главных выходов из «Птичника» дежурят офицеры Службы Охраны. Они предупреждают всех студентов — если кто-то вышел, назад зайти уже нельзя. У администрации нет никакого желания позволять студентам напиваться на парковке и возвращаться в таком виде на вечеринку. Практически весь руководящий состав университета — включая ректора Нельсона — отправляется по домам, как только

«Присяжные роботы» выходят на сцену, но некоторые остаются проследить, чтобы вечеринка не вышла из-под контроля. Освещение приглушают. Вносят целые горы коробок с пиццей. В воздухе растёт смутное ощущение опасности.

Призрачная тревога

Во время вечеринки персонаж мужского пола, обладающий самым высоким значением *характера*, увидит, что на него смотрит привлекательная молодая девушка. Поймав его взгляд, она улыбается и делает ему знак следовать за ней. Если наш Ромео не клюнет на наживку, девушка попробует повторить этот фокус чуть позже, уже с другим персонажем.

Если герой отправляется за ней, она приводит его в тёмную комнатку в стороне от главного коридора. Успешная проверка внимания позволит заметить, что от неё сильно пахнет дымом. Она говорит, что её зовут Нина и поясняет, что обратила на персонажа внимание, потому почувствовала в нём нечто особенное. Она обвивает его шею руками и тихо шепчет: «Вы все сгорите».

Оставив это предупреждение, она выпускает студента и отступает на шаг. Миг — и Нину поглощает пламя, которое быстро охватывает всё помещение. Иллюзорный огонь исчезает почти сразу же, как в комнату врывается доктор Макланахан. Когда видение обрывается, персонаж замечает у себя на руке покраснение — лёгкий ожог причудливой формы. Он не считается ранением. Этот ожог — что-то типа талисмана, который срабатывает неподалёку от огненных рун Тайсона Огюста. Носитель ожога должен пройти *проверку характера (–1)*. В случае успеха он на три раунда активирует силу *увидеть сверхъестественное (с огненным аспектом)*.

Сила талисмана рассеется через три дня (как только ожог заживёт).

Доктор Макланахан объяснит, что засёк на одной из своих камер тепловую вспышку и отправился посмотреть, что случилось. Он крайне воодушевлён увиденным и буквально умоляет студента рассказать ему всё, не упуская ни единой детали. Гленмак даже предлагает студенту принять участие в полноценном исследовательском интервью — за деньги, разумеется — и просит зайти к нему в кабинет завтра сразу после занятий. В любой момент после этого происшествия один из персонажей может стать свидетелем «жуткой странности» (см. Конструктор приключений в «Зачётной книжке»).

✪ **Нина Касл:** см. стр. 92.

Жертвоприношение

Ключевой компонент ритуала Тайсона Огюста — несколько рун, нанесённых на стены позади зрительских трибун. Тайсон предпринял ряд мер, призванных гарантировать, что никто не сможет покинуть здание и/или предотвратить массовое убийство, которое он задумал. Когда упомянутые ранее уборщицы принялись стирать его художества, Огюст под благовидным предлогом отвёл их в подвал, оглушил тазером и запер в комнате ручного управления системы пожаротушения. Когда вечеринка раскрутится на полную катушку, он основательно напоит двух своих коллег так, чтобы они оставались на посту, но не создавали лишних проблем. К этому моменту он уже успел спрятать огнетушители, а также отключить и (на всякий случай) заблокировать подачу воды в систему пожаротушения.

Если герои не помешают ему, то, вооружившись цепями и навесными замками, к 22:00 он запрёт все аварийные (вроде погрузочных ворот), а к 23:00 — и все запасные выходы со стадиона. В 23:45 Тайсон подменит охранника на главном входе, который искренне поблагодарит его и немедленно отправится в ближайший туалет. После этого Огюст замкнёт двери на цепь и вернётся на арену, наблюдать за ходом ритуала.

Если Тайсон заметит, как кто-то стирает его руны, он попытается прибегнуть к авторитету сотрудника Службы Охраны кампуса, чтобы обмануть

и запугать тех, кто суёт нос не в своё дело. Если это не поможет, он, как и в случае с уборщицами, охотно применит насилие. Если сообщить присутствующим на мероприятии сотрудникам университета об отсутствующих огнетушителях, они спишут это на очередной студенческий розыгрыш. Цепи на дверях запасных выходов они отнесут на счёт усиления мер против особо пронырливых студентов. Сотрудники университета воспримут ситуацию всерьёз, только когда увидят, что главный вход тоже заперт, но к этому времени ритуал будет уже почти завершён.

- ✪ **Тайсон Огюст:** этот персонаж обладает параметрами статиста-мага, описание которого можно найти на стр. 108 «Зачётной книжки». Тайсон — *дикая карта*. Кроме того, он обладает *навыком драки d6* и имеет при себе тазер и наручники.
- **Офицер Службы Охраны (2):** эти статисты — типичные офицеры Службы Охраны кампуса, их параметры можно найти на стр. 108 «Зачётной книжки». Они слегка перебрали, так что у каждого из них имеется по *1 уровню усталости*.

ОГНЕННЫЕ РУНЫ

Найденную руну очень легко уничтожить — водой, тряпкой, даже просто рукой. Проблема в том, что их десятки, и они равномерно распределены по стенам вокруг арены. Чем ближе к полуночи, тем горячее будут руны на ощупь: если в начале вечеринки они едва тёплые, то под конец нагреются так, что смогут больно обжечь того, кто попробует к ним прикоснуться. В 23:48 руны начнут тлеть, а в полночь — загорятся в полную силу.

Система пожаротушения — самый эффективный способ повредить руны настолько, чтобы сорвать ритуал, даже если на момент включения разбрызгивателей они будут уже гореть. Естественно, включение системы пожаротушения при отсутствии опасности пожара — серьёзное нарушение техники безопасности, чреватое крупными неприятностями.

Главный вентиль находится в комнате управления водоснабжения, мимо которой студенты проходили сегодня, когда шли на встречу с Робби Найлзом. Это помещение 3×6 метров, уставленное огнетушителями и заполненное труба-

ми и вентилями водопроводной системы здания. Нужный вентиль помечен табличкой «Перекрывать только на время технического обслуживания системы пожаротушения». Несмотря на предупреждение, он перекрыт и закреплён в таком положении цепью, закрытой на подвесной замок. После 21:00 в этой комнате будут находиться два бесчувственных тела, прикованных к трубам наручниками — это уборщицы, они живы, но находятся без сознания.

Драматическая кульминация

Неважно, решат герои уничтожить руны или сбежать с превратившегося в огненную ловушку стадиона, Тайсон попытается их остановить. Как только начнётся бой, экстрасенс Фонда (забыли про неё, да?) наконец поймёт, кто и зачем всё это затеял. В самый напряжённый момент схватки, незадолго до её развязки, в сражение по её приказу вмешается Ирокез, незримо скрывавшийся в тенях всё это время. Он стремится впрыснуть Тайсону яд, обездвижить его и, взвалив свою бесчувственную добычу на спину, снова кануть во тьму. Экстрасенсу Фонда Чутких Сердец останется только замести следы. В этом приключении единственная цель чудовища — Тайсон. Ирокез атакует студентов, только если те не оставят ему другого выбора.

Благодаря засилью мобильных телефонов, полиция и пожарные прибудут на место действия очень быстро, но им понадобится несколько драгоценных минут, чтобы понять, почему двери не открываются, и принять соответствующие меры. Если персонажам не удастся спасти положение, они не погибнут — в фильмах спасение всегда прибывает в самый последний момент — но начало учебного года будет омрачено не самыми приятными воспоминаниями, а это не всегда хороший знак.

✪ **Ирокез:** эта усовершенствованная чупакабра (стр. 126) — дикая карта.

Эпилог

На следующее утро выжившие герои предстают перед ректором Нельсоном. Мрачный чернокожий здоровяк-полицейский (детектив Блэйн Бишоп, описанный в разделе Персонажи «Зачётной книжки») безмолвно стоит в углу, скрестив руки на груди. В зависимости от предпринятых студентами действий и количества свидетелей, их могут подозревать либо в поджоге, либо (если они включили систему пожаротушения до того, как руны загорелись) в умышленной порче университетского имущества, либо в нападении на офицера Службы Охраны кампуса. Впрочем, если они действовали аккуратно и приняли деятельное участие в эвакуации, им вообще могут объявить благодарность за героические действия при пожаре. Как бы то ни было, Нельсон внимательно выслушает их версию событий, по-стариковски покачивая головой в такт словам. Он скажет, что слышал уже с десяток версий произошедшего той ночью и просто не знает, кому верить. К счастью, Гленмак уже поручился за студентов, и ректор Нельсон доводит до их сведения, что в свете столь непростого начала студенческой жизни попросил профессора Макланахана на пару-тройку семестров взять на себя роль их ментора, так что в ближайшую пару недель от него определённо стоит ждать вестей.

См. примечание Интерлюдия.

Возвращение в «Птичник»

Призрак Нины решил доверить героям проклятый талисман, который она поклялась беречь, ещё пока была жива. Кошмарные сны вынуждают героев вернуться в «Птичник», где Нина укажет им путь к проклятому талисману. Это приключение можно провести в любой момент учёбы на первом курсе, но будет лучше, если герои, прежде чем вернуться в «Птичник», сначала переживут несколько других приключений и как следует прочувствуют описанные в интерлюдии сны.

Вводная

В течение нескольких недель после Парилки студентам снятся повторяющиеся раз за разом кошмарные сны о погоне сквозь «Птичник» (см. примечание Интерлюдия). Студент, которому в своё время досталась метка Нины, чувствует, что где-то в подвалах этого здания хранится нечто чрезвычайно ценное. Как бы то ни было, сон заканчивается тем, что невидимый преследователь догоняет и, несмотря на мольбы о пощаде и прощении, сжигает сновидца дотла.

Баш на баш

Когда кошмарные сны внушат студентам должный настрой, с ними свяжется Джексон Грин. Он выяснил, что рабочие, занимающиеся реставрацией «Птичника», страшно напуганы обитающим там призраком и массово переводятся на другие участки, а то и вовсе увольняются от греха подальше. Запрос доктора Макланахана на проведение исследования паранормальной активности был отклонён, но сам Джексон просто не в силах сидеть, сложа руки, когда предоставляется такой шанс добыть хороший материал. Ну а поскольку призрак уже являлся студентам и даже оставил одному из них свою метку, Джексон счёл, что с ними у него будет наилучшие шансы на успех. Если они соглашаются, он выдаёт каждому из них по одному устройству для охоты на привидений, вручает небольшую «стипендию» за «участие в полевом эксперименте» и отправляется вместе с ними к «Птичнику». Кроме того, он распечатывает им инструкцию по проведению спиритического сеанса (это ритуал могильный глас — определи необходимые для него реагенты по правилам, изложенным в разделе Ритуалы «Зачётной книжки») на случай, если они почувствуют, что призрак хочет войти с ними в контакт.

Наконец, Джексон даже вызывается покараулить снаружи, пока студенты будут шарить внутри.

Если студенты откажутся возвращаться в «Птичник», кошмары продолжатся, и их интенсивность будет нарастать, пока герои не начнут получать усталость от недосыпания.

«Птичник»

«Птичник» закрыли для посетителей на несколько недель (или даже месяцев) в свете расследования и устранения последствий событий, произошедших во время Парилки. Если тогда

Интерлюдия

Доктор Макланахан и Джексон Грин играют в этой кампании важную роль и со временем должны стать для героев верными товарищами и ценными союзниками. Кроме того, эти двое — самый надёжный и неиссякаемый источник сюжетных обоснований для различного рода погонь за призраками и прочих сверхъестественных авантюр и авторских приключений. Что касается Ирокеза, то на первом курсе из него может выйти неплохой «многоразовый» злодей, несмотря на то (или даже благодаря тому), что он всегда избегает прямого столкновения.

Воспоминания о пережитом во время Парилки вновь и вновь возвращаются к героям в виде ночных кошмаров. Сначала сны очень смутны и единственные общие мотивы, которые изредка в них прослеживаются, — это ощущение смертельной опасности, предательство и огонь. Особенно яркие и глубокие сновидения должен переживать тот персонаж, которому довелось встретиться с призраком Нины и получить её метку-ожог.

Чем дольше длятся кошмары, тем больше деталей студентам удаётся запомнить после пробуждения. Обычно эти сны начинаются вполне мирно, но рано или поздно сновидец начинает ощущать себя жертвой, пытающейся спастись от невидимого, но грозного и неумолимого хищника. Иногда сюжет сна дополняется необходимостью спрятать нечто очень ценное.

персонажам не удалось предотвратить пожар, то интерьер также будет сильно повреждён огнём. Как бы то ни было, двери стадиона не заперты для удобства ремонтных бригад и следователей из отдела поджогов. Чтобы попасть внутрь незамеченным, студентам понадобится успешная проверка маскировки.

Мобильники без проблем ловят на первом этаже, но сигнал стремительно ухудшается по мере спуска по трибунам и совсем пропадает, стоит войти в подземную часть спорткомплекса. Студентам обязательно понадобятся фонарики, поскольку строители решили воспользоваться случаем и заменить старую проводку и распределительные щиты.

Безлюдный и тёмный стадион похож скорее на гулкую и непроглядную пещеру, чем на творение рук человеческих. Если студенты планируют устроить спиритический сеанс, пусть попытаются. Если ритуал не удастся (или если студенты вообще не станут его проводить), Нина проявит себя, как только персонажи выйдут на баскетбольную площадку. Те из студентов, которые окажутся ближе всех к центру поля, почувствуют, как с каждым шагом становится всё холоднее, а на краю их поля зрения начнёт мелькать смутный призрачный силуэт. Шёпот, несущийся откуда-то из темноты, которую не в силах развеять свет фонарей, должен так или иначе заставить студентов приблизиться к месту гибели Нины. Как только кто-нибудь из них ступит на логотип Воронов, которым украшен центральный круг поля, Нина материализуется и умоляюще воскликнет: «Берегите его!» (*Проверка храбрости!*)

Каждый, кто находится в радиусе 6 клеток от центра поля, переживает яркое и мощное видение, вызванное одной из *сверхъестественных способностей призрака (слепок)*. Нина демонстрирует им полную и точную версию сна, который мучает их на протяжении вот уже нескольких недель. Каждый из студентов видит этот сон от лица самой Нины. Охваченная паникой она ныряет в тёмный дверной проём, где дрожащими руками прячет какой-то необычный крест внутри небольшой плоской коробочки с крышкой. Когда звуки шагов эхом раздаются в неосвещённом коридоре, Нина выскакивает из своего ненадёжного укрытия и торопливо суёт коробочку в шкаф для наград. Шаги раздаются всё ближе, и девушка без оглядки устремляется вниз по коридору, поворачивает за угол и выбегает на пустую баскетбольную площадку. Добежав уже до середины площадки (ровно до того места, где стоят герои), она внезапно спотыкается и падает ничком. С мольбой о пощаде Нина приподнимается на руках, но прежде чем она успевает хотя бы обернуться к своему преследователю, её поглощает пламя настолько яростное, что весь мир на миг становится болью, и последнее слово навеки застывает на её губах. «Прости…»

Эта стрессовая ситуация — идеальный момент для пробуждения *черты экстрасенс* у персонажа, который желает её приобрести.

У студентов, переживших это видение, будет достаточно информации для того, чтобы найти в одном из шкафов с наградами коробочку, которую Нина оставила там много лет назад.

✪ **Нина Касл:** см. стр. 92.

Осложнения

Как только хотя бы один из персонажей скроется в подвальных помещениях стадиона, пара офицеров Службы Охраны кампуса являются к «Птичнику» с плановым обходом. Джексон пытается перехватить стражей порядка, но один из охранников входит в здание, не дожидаясь второго, остановившегося поболтать с дружелюбным аспирантом. Джексон попытается отправить студентам эсэмэску с предупреждением, но в зависимости от того, в какой части стадиона находятся персонажи, они могут её и не получить. Охранник не пойдёт в подвал, но к тому времени, как персонажи выйдут из подвала, он будет либо обходить трибуны, либо слоняться по вестибюлю.

- **Офицер Службы Охраны:** этот персонаж — типичный статист-офицер Службы Охраны кампуса (см. стр. 108 «Зачётной книжки»).

ТРОФЕЙ

Старый шкаф для наград расположен в подземной части стадиона, в одной из стен коридора, знакомого персонажам со времён Парилки. Внутри на стеклянных полках расположены открытые футляры с медалями, свидетельствующими о славной спортивной истории ВТУ. Одна из медалей 1950 года вызывает у героев острейший приступ дежа-вю. Чтобы извлечь её из шкафа, понадобится либо разбить стекло, либо вскрыть замок успешной проверкой взлома.

На коже футляра золотом вытеснено имя Нины Касл. Внутри под пурпурной бархатной обивкой спрятано увесистое золотое распятие на крепкой цепочке. Это крест де ла Гарзы — мощный талисман, который Нина таким образом передала на хранение начинающим героям.

К сожалению, этот талисман проклят (см. примечание Крест де ла Гарзы). Каждый день проклятие проявляет себя по-разному, но в этот раз его эффект задан заранее и обусловлен сюжетной необходимостью.

Как только герои завладеют талисманом, имеющиеся у них источники света начнут тускнеть и через два раунда погаснут совсем — как раз достаточно времени, чтобы осознать свои перспективы, запаниковать и остаться без света в кромешной темноте. Тем временем незадачливых охотников на привидений обволакивают звуки ночных джунглей Центральной Америки. Студентам предстоит сориентироваться, отыскать путь назад, взойти по трибунам и вернуться к выходу. Всё это время их будут преследовать звуки диких джунглей — особенно гулкое и продолжительное эхо среди всего этого гвалта будет порождать рык почуявшего жертву ягуара. К счастью, единственной реальной опасностью этого подвала остаются лишь сами герои.

Хуже всего то, что находящийся на площадке охранник сейчас испытывает ровно те же самые ощущения и крайне по этому поводу нервничает. Если он увидит персонажей, то прикажет им оставаться на своих местах, а если они не послушают — постарается схватить нарушителей. Как только студенты окажутся в вестибюле, иллюзия рассеется, а фонарики и прочие источники света вновь заработают, как ни в чём не бывало.

Если персонажи не придумают себе на редкость удачное оправдание, то в случае поимки им предъявят обвинение во вторжении на закрытую территорию (и, возможно, вандализме) и задержат до выяснения обстоятельств. После им предстоит предстать перед студенческим судом и выплатить по $50 штрафа.

ЭПИЛОГ

Хотя имя Нины Касл можно легко отыскать в университетских ежегодниках, ни один из них не позволит хоть как-то связать её с деятельностью Защитников. В архивах студенческой газеты найдётся небольшая заметка о загадочной гибели Нины и её обугленных останках, обнаруженных посреди нового баскетбольного стадиона. Согласно заметке, официальной причиной смерти девушки считается несчастный случай.

Чтобы раскрыть тайны талисмана и воспользоваться его могуществом, понадобятся долгие и скрупулёзные исследования. Поскольку проклятие исправно работает и без этого, студенты должны довольно быстро осознать, что от креста де ла Гарзы больше проблем, чем толку и (в идеале) отдать его Джексону. Не справившись в одиночку, Грин обратится за помощью к Макланахану, а тот уже передаст талисман Элен Лэйн.

ИРОКЕЗ

Новоиспечённые охотники за привидениями узнают, что на Джексона Грина в его же собственном доме было совершено нападение, и улики указывают на загадочного Ирокеза. Отправившись по следам, герои находят его логово и вступают с ним в схватку. Лучше всего приурочить это приключение к окончанию первого курса, так, чтобы его действие происходило накануне сдачи экзаменов.

ВВОДНАЯ

Хотя доктор Макланахан вот уже больше года является членом тайного внутреннего круга Элен Лэйн, его протеже, Джексон Грин, и не подозревает об истинных целях Фонда Чутких Сердец. Профессор рассчитывал со временем рекрутировать и его, но этим планам не суждено было сбыться. Во время званого обеда в доме новой подружки Гленмака Джексон отлучается в уборную. Увидев, что хозяйская комната не заперта, он, не в силах совладать со своим любопытством, заглядывает внутрь. Практически сразу на глаза ему попадается шестидесятилетней давности групповое фото Защитников, на котором запечатлена, конечно, и Элен. Поражённый невероятной «сохранностью» подруги наставника Джексон крадёт фото, полагая, что вполне успеет скопировать и вернуть его до того, как хозяйка заметит его отсутствие. Его расчёт оказывается неверным.

Ещё прежде, чем вечеринка подходит к концу, Элен приказывает «опекуну» Ирокеза убить Джексона и вернуть украденную фотографию. Джексон, словно почуяв, насколько серьёзная тайна попала к нему в руки, прислушивается к голосу внезапно охватившей его паранойи. Убедившись, что за ним кто-то следит, Грин устремляется домой, вооружается дробовиком и звонит своим друзьям-первокурсникам — во время разговора на него и нападает Ирокез. В результате скоротечной схватки Джексону удаётся отбиться от чудовища. Серьёзно раненый, потрясённый пережитым и не знающий, кому верить, он запечатывает фото в конверт, бросает его в почтовый ящик и отправляется просить совета у ректора Нельсона. Этот добродушный старикан и любимец студентов выказывает неожиданную осведомлённость в делах сверхъестественных. Выслушав Джексона, он предлагает ему убежище и шанс совместными усилиями выяснить, что же скрывает Элен Лэйн.

Крест де ла Гарзы

Крест де ла Гарзы — это десятисантиметровое золотое распятие с заострённым основанием. К навершию распятия довольно небрежно припаяна золотая цепь, так что этот талисман можно носить как ожерелье. Продольная перекладина креста, бывшая когда-то наконечником церемониального ацтекского копья, украшена тончайшей филигранной резьбой, настолько изощрённой, что глаз порой просто не в силах уследить за её изгибами.

Схваченный конкистадорами ацтекский жрец перед смертью проклял всех будущих владельцев своего зачарованного оружия. Монах по имени де ла Гарза попытался было очистить артефакт и превратить наконечник в распятие, приклепав к нему горизонтальную перекладину, но богоугодный «эксперимент» не удался.

Проклятие заключается в том, что владелец креста раз в день испытывает на себе жуткую странность. Обрати внимание, что эффект новой странности не отменяет эффекта предыдущей.

Этот талисман был создан жрецами ацтеков для защиты их империи от демонов. Крест наделён силой *изгнание*, действующей на демонов. Чтобы активировать талисман, его владельцу нужно лишь коснуться им демона или одержимого демоном существа (см. описание особенности *вселение* в главе Персонажи и существа «Зачётной книжки»).

МЁРТВАЯ НЕДЕЛЯ

В ВТУ наступает мёртвая неделя — это чудное время между последним днём занятий и первыми курсовыми экзаменами. В зависимости от того, насколько успешным был минувший семестр, студенты тратят это время либо на всенощные бдения за учебниками, либо на безбашенные отрывы и крепкий здоровый сон. Как бы то ни было, планы студентов радикально поменяются после панического ночного звонка одному из них. Взяв трубку, он слышит голос Джексона Грина:

«Заткнись и слушай. Я в беде. Я наткнулся на нечто крупное — может, даже ОЧЕНЬ крупное — за мной следили по дороге домой. На случай, если со мной что-нибудь случит…»

В телефоне раздаётся грохот сорванной с петель входной двери — в дом Джексона врывается Ирокез. Грин поражённо восклицает и тут же спускает курок дробовика. Телефон падает, но ещё некоторое время из трубки продолжает слышаться грохот и звуки борьбы.

МЕСТО ПРЕСТУПЛЕНИЯ

Когда герои прибывают к дому Джексона, они видят, что на месте уже работает отряд полиции — соседи вызвали 911 сразу же, как услышали выстрелы. Прибывшие полицейские констатировали проникновение со взломом. Если студенты расскажут присутствующим полицейским о звонке Джексона, их реакция по отношению к героям улучшится с нейтральной до дружелюбной. Офицеры сообщат друзьям Джексона, что на месте преступления обнаружены следы крови, но дело, похоже, обошлось без жертв. Ориентировки уже разосланы, и если Джексон или кто-то хорошо нашпигованный дробью обратится в больницу, полиция немедленно об этом узнает.

Если студенты сообщат новости Гленмаку, тот искренне удивится и обеспокоится — в конце концов, ему ничего не известно ни об открытии Грина, ни о мерах, предпринятых по этому поводу Элен Лэйн. Он приезжает незамедлительно, но не узнаёт из разговора с полицейскими ничего нового.

Если герои хорошо попросят (проверка *убеждения*), полицейские разрешат им пройти внутрь. Гостиная Джексона буквально разгромлена. Одна из стен обильно испещрена отметинами от картечи и брызгами крови. Персонажи, которые решат обыскать место преступления, могут пройти проверку *внимания (–1)* — успех позволит им обнаружить несколько брошенных чупакаброй игл, проигнорированных полицией.

Если Гленмак находится на месте преступления вместе со студентами и видит найденные иглы, он заметно бледнеет, поскольку понимает, что (и кто) стоит за случившимся. Если студенты не распознают найденные иглы сами, Гленмак сам скажет, что они принадлежат чудовищу, которое все называют Ирокезом. Он забирает иглы с собой «для анализов» и настойчиво просит студентов отыскать Джексона как можно скорее.

ВЫЗОВ

Выходя из дома Джексона, герои слышат вызов, идущий по рации одного из офицеров:

«– Дежурный Третьему.

— Третий на связи.

— Третий, у нас ещё одно сообщение о страшилище, бегающем по кампусу. Вызов поступил из тамошней библиотеки — сможете принять?

— Дежурный, мы освободимся не раньше, чем через 45 минут. Как понял?

— Третий, вас понял. Конец связи».

Закончив разговор, офицеры начинают перекидываться друг с другом ворчливыми замечаниями в адрес шутников, которым, похоже, больше нечем заняться в ночь перед экзаменами. Судя по всему, этот вызов не слишком их заинтересовал.

Библиотека

Первокурсникам, спешащим через полупустую парковку к главному входу библиотеки имени Сэма Рэйбёрна, нечего боятся — прилегающая к ней территория ярко освещена, и само здание сверкает, словно утопающее в чёрном бархате причудливое украшение.

Если герои не провозятся до рассвета, то, войдя в фойе, они сразу поймут, кому довелось столкнуться с неведомым чудовищем. Используй подходящего персонажа из числа тех, с кем студентам уже приходилось общаться в течение учебного года, или найди подходящего в одной из приведённых в этой книге авантюр, например, Веронику Нэйлз из «Сошествия тьмы» или Мисси Джордан из «Жуков» — эпизод в библиотеке может стать прекрасной предпосылкой для любого из этих приключений.

На скамейке неподалёку от входа в компании кадета из ROTC сидит потрясённая и заметно побледневшая студентка. Начальная реакция девушки по отношению к героям — несговорчивость; для того, чтобы она рассказала им свою историю, понадобится *успешная проверка убеждения*.

Она поведает о том, что засиделась сегодня за учёбой, но уже собиралась возвращаться в свою комнату в общежитии, твёрдо намереваясь успеть вздремнуть перед экзаменами. Утомившись за день и не желая терять времени, девушка решила срезать путь через неосвещённую часть кампуса. Неподалёку от корпуса сельскохозяйственных наук она услышала какой-то жуткий звук — нечто среднее между басовитым ритмичным жужжанием и рёвом крупной лесной кошки. Студентка мгновенно отпрянула к стене и постаралась укрыться в тени — мимо неё, привалившись друг к другу, по направлению к расположенным за углом оранжереям с трудом брели две человекообразных фигуры (на самом деле это была женщина-экстрасенс, которая помогала своему подопечному — Ирокезу — добраться до его логова). Страх и недостаток освещения не позволили студентке разглядеть детали, но она клянётся, что рык, который она слышала, просто не мог принадлежать человеческому существу.

Курсант из ROTC отнесётся к услышанному с известной долей скептицизма, но вызовется помочь, если студенты озвучат намерение расследовать это происшествие. Курсант — типичный статист-студент (стр. 109 «Зачётной книжки»), который обладает *навыком драки d4*.

Сельскохозяйственные лаборатории

Добравшись до корпуса сельскохозяйственных наук, студенты могут попытаться отыскать логово Ирокеза. Для этого им придётся *пройти проверку внимания (–1)* или *выслеживания* (если дело происходит в тёмное время суток, не забудь учесть штрафы за освещение). *Успех* означает, что они натыкаются на оставленные чудовищем следы крови, которые начинаются на парковке, оставляют в стороне три современных оранжереи и выводят героев к стоящей на отшибе потрёпанной двенадцатиметровой теплице.

Как только студенты окажутся достаточно близко, дай им возможность *пройти проверку внимания*. В случае *успеха* им удаётся услышать слабый, едва различимый крик — это зовёт на помощь экстрасенс Чутких Сердец. Женщина смогла-таки втащить своего подопечного внутрь оранжереи, но едва они переступили порог, боль окончательно помутила рассудок Ирокеза, и тот мощным ударом своей когтистой лапы буквально выпотрошил несчастную. Без срочной медицинской помощи её ждёт смерть, но последние свои силы она вынуждена тратить на то, чтобы обезумевшая тварь не растерзала её немедленно.

Единственная дверь в «С/х лаб. корп. Г» не заперта. Снаружи это строение кажется заброшенным, но, войдя внутрь, студенты словно оказываются посреди южноамериканских джунглей — наиболее привычной для чупакабр среды обитания. Пропитанное душной влагой по-

мещение теплицы на высоту человеческого роста затянуто густой тропической растительностью — многие образчики теплолюбивой флоры в высоту достигают двух и более метров. Доступ вглубь помещения обеспечивает пара узких бетонированных тропинок.

Экстрасенс продолжает звать на помощь — зажимая ужасную рану в животе, она лежит на полу в глубине помещения. Неподалёку от неё, примерно в десятке метрах от входа, маячит силуэт Ирокеза, то и дело пробующего на прочность слабеющие с каждой секундой путы психического контроля. Увидев студентов, он тут же забывает о раненой женщине и бросается в атаку на её новоявленных спасителей. Каждый, кто видит Ирокеза, должен немедленно *пройти проверку храбрости.*

Существо тяжело ранено — за это студентам следует благодарить Джексона и его верный дробовик. Обезумев от боли, оно не использует преимуществ своего природного камуфляжа, и атакует героев в лоб, без присущей чупакабрам хитрой расчётливости. Если студентам удастся взять Ирокеза живьём, тот всё равно быстро скончается от полученных ранений.

✪ **Ирокез:** эта усовершенствованная чупакабра (стр. 126) — *дикая карта*. На момент начала сражения существо имеет два *ранения*, но при этом не находится *в шоке.*

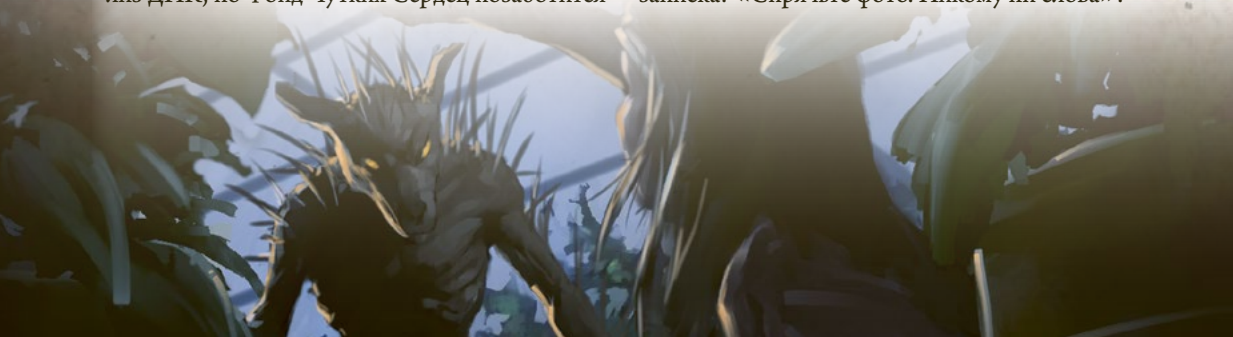
ЭПИЛОГ

Закончив бой, студенты могут обыскать здание — это позволит им найти останки ещё нескольких жертв, в том числе совсем недавних. Джексона среди них нет, но герои об этом, конечно, не знают. В этом деле смог бы помочь анализ ДНК, но Фонд Чутких Сердец позаботится о том, чтобы в руки к судмедэкспертам не попал ни один связанный с этим делом образец. Члены их «группы зачистки» примутся за работу через считанные минуты после звонка героев в скорую или полицию. Все улики бесследно исчезнут, а «случайный пожар» уничтожит старую теплицу вместе со всем её содержимым.

Если студенты удосужатся сделать фотографии Ирокеза, доктор Макланахан окажется единственным официальным лицом, готовым признать их подлинность. Если женщина-экстрасенс выживет, к ней отнесутся как к случайной жертве жестокого нападения; более того, ни у кого не будет ни малейших оснований думать иначе.

Исчезновение Джексона становится главной новостью утреннего выпуска «Рэйвенс Репорт». Студенческая газета освещает факты и события, связанные с нападением на его дом, а также сообщает, что полиция склонна предполагать самое худшее, учитывая кровь, обнаруженную на месте преступления. Как бы то ни было, гибель Ирокеза рассеяла охватившую кампус густую пелену страха, а студенты впервые получили возможность почувствовать себя самыми настоящими героями. Кампус стал безопаснее — беспокойная ночка накануне первых экзаменов того определённо стоила.

Несколько дней спустя, героям приходит письмо без обратного адреса, но проштампованное наутро после рокового звонка Джексона Грина. В конверте находится чёрно-белая фотография — групповой портрет (Защитников), датированный 1950-м годом. Одна из девушек на этой фотографии — Нина, призрак которой дважды являлся студентам во время событий в «Птичнике». К фото приложена лаконичная записка: «Спрячьте фото. Никому ни слова».



ВТОРОЙ КУРС

ВЕЧЕРИНКА ДУХОВ

Это приключение можно провести в любой момент учёбы на втором курсе, но лучше всего, если оно пройдёт во время осеннего семестра. Опечаленный судьбой Джексона доктор Макланахан предлагает студентам занять место Грина и принять участие в совместных исследованиях сверхъестественных явлений. Первое задание второкурсников — расследование всплеска паранормальной активности в одном из корпусов университета. Оказавшись там, студенты должны будут действовать немедленно, иначе ситуация быстро выйдет из-под контроля — в эпицентре разразившейся психической бури находится загадочная машина, служащая вратами в мир духов.

ВВОДНАЯ

Окончательно отчаявшись придумать достойную тему для очередной лабораторной работы, аспирантка инженерного факультета по имени Лили Боутрайт воспользовалась схемами из старого дневника, купленного когда-то на блошином рынке. Сам дневник («Компендиум Крайтона», как гласит витиеватая надпись на обложке) утверждает, что машина, собранная по этим схемам, позволяет видеть призраков, но Лили, конечно, подумала, что речь идёт о чём-то вроде развлекательного светового шоу. Она ошибалась — конструкторские навыки и современные технологии позволили Лили собрать устройство, привлекающее обитателей мира духов и вселяющее их в людей. Незадачливая аспирантка стала первой жертвой своего «проекта», и теперь захвативший её тело дух использует машину, чтобы впустить как можно больше своих собратьев. Одержимая Лили продолжает дорабатывать и улучшать устройство, расположенное на втором этаже центра инженерного дела и прикладных наук им. Р. Э. Ли — с каждым запуском его излучение становится всё интенсивнее, а призраки со всей округи слетаются на него, как мотыльки на огонь, порождая сильнейшие паранормальные возмущения.

ПЕРЕДАЧА ЭСТАФЕТЫ

На следующий день доктор Макланахан вызывает студентов в свой кабинет и, перекинувшись с ними парой слов, переходит к делу. А дело состоит в том, что на должности его ассистента до сих пор числится Джексон

Всё сложно

Погоди, Гленмак ведь из злодеев, разве нет? Разве он не должен просто избавиться от героев? Что ж… всё не так просто. Конечно, он искренне верит в преобладание всеобщего блага над судьбами отдельных людей, но чувство вины за случившееся с Джексоном очень его гнетёт. Кроме того, студенты ему просто по-человечески нравятся, и он не хочет, чтобы и их постигла судьба его несчастного протеже. Соответственно, профессор старается не упоминать о героях в присутствии своей жутковатой подружки, а заодно и всячески принижает их способности в отчётах для членов внутреннего круга.

Если герои покажут Гленмаку фото Элен и Защитников, он проявит вполне естественное любопытство, но сразу инстинктивно поймёт, что, скорее всего, именно эта фотография стала причиной случившегося с Джексоном Грином. Он порекомендует героям последовать совету, изложенному в записке, — спрятать фотографию и никому о ней не рассказывать. Поскольку Макланахан не знает ничего о связи Элен с деятельностью Защитников, он и сам не станет распространяться ни о фото, ни о дневнике Крайтона, ни о святилище, которое будет обнаружено студентами в дальнейшем.

(Гленмак не теряет надежды на то, что аспирант ещё жив), но за эти несколько месяцев он понял, насколько тяжело справляться с исследованиями в одиночку, и просит студентов ему помочь. Это всё, конечно, неофициально, но если студенты будут колебаться, Гленмак может предложить им небольшую «стипендию» или прибавку к академическому кредиту[1] (+1 к успеваемости до следующих экзаменов).

Как только студенты согласятся, Гленмак поручит им их первое задание. Ему доложили о «странных делах», творящихся в здании факультета инженерного дела. Их нужно расследовать безотлагательно, но прямо сейчас он вынужден срочно ехать в Хьюстон, находящийся в паре сотен миль от Пайнбокса. Он выписывает своим новым протеже все необходимые для охоты на привидений приборы, признаётся, что заранее устроил для них разрешение остаться в помещении корпуса Ли после закрытия и почти бегом исчезает в коридоре за дверью.

1: академический кредит — принятая в англоговорящих странах система учёта количества и уровня полученных студентом знаний

Первый этаж

Хотя последние лекции на сегодня уже закончились, некоторые окна трёхэтажного центра инженерного дела и прикладных технологий продолжают ярко светиться — тамошние студенты нередко проводят за своими лабораторными проектами ночи напролёт. Внутри здания всё тихо и спокойно. Позволь персонажам использовать выданную им аппаратуру по назначению. Из-за обилия призраков собрать свидетельства присутствия привидений (аудиозаписи с феноменом электронных голосов, «орбы» и размытые участки на фотоснимках и т. п.) не составит никакого труда. Кроме того, студент с чертой экстрасенс будет постоянно чувствовать мимолётные ментальные прикосновения — неуверенные попытки вступить в спиритический контакт.

Через несколько минут исследований свет в помещениях тускнеет, как при перепадах напряжения, но вскоре вновь становится ярче. Это будет повторяться через неравномерные промежутки времени до тех пор, пока включено устройство Лили. Энергетические флуктуации работающей в эти моменты машины нарушают работу сотовых телефонов, раций и даже оборудования для охоты на призраков.

Чем дольше студенты остаются внутри, тем больше беспокойных духов начинает терзать их подсознание. Герой, который успешно проходит проверку *внимания*, различает едва слышимые голоса мёртвых (проверка *храбрости*). Затем начинают слышаться фантомные звуки: скрип дверей, звуки шагов, плач и т. д.

Если герои решат обыскать любую из аудиторий первого этажа, они найдут только одного студента: он сидит на полу, сжавшись в комок, и, закрыв уши руками, читает наизусть таблицу простых чисел. Он расскажет, что сегодня вечером вместе со своими друзьями он был в лаборатории на втором этаже, когда он стал слышать какие-то голоса. Его друзья ничего не слышали и, естественно, не поверили ему. Голоса становились всё громче, пока он не догадался спуститься на первый этаж. Студент был уже на пути к выходу, когда голоса зазвучали вновь, — это и вынудило его искать убежища в аудитории.

Попасть на другие этажи можно по пожарной лестнице или на лифте. Если студенты решат отправиться на второй этаж, пропусти следующую сцену.

ТРЕТИЙ ЭТАЖ

Воспитанные видеоиграми студенты могут решить, что «босс» находится на третьем «уровне» и сразу рвануть туда, минуя второй этаж. Однако наверху расположены только административные помещения факультета, в то время как Лили со своей машиной находится именно на втором. К тому же, пока они будут бегать по этажам, духи разгуляются уже не на шутку.

В длинных коридорах этого этажа теперь витает парочка полтергейстов, которые терроризируют нескольких задержавшихся после работы сотрудников факультета и (теперь, когда персонажи игроков вторглись в их владения) группу юных охотников за привидениями. Как только студенты войдут в холл третьего этажа, дверь за ними захлопнется, и никакие попытки открыть её не дадут результата. Если студенты пожелают покинуть этот этаж, им придётся либо лезть через разбитое окно, либо искать второй, незапертый выход (пожарную лестницу, если студенты приехали на лифте и наоборот). Как бы то ни было, прежде им придётся прорваться сквозь полтергейстов и, возможно, спасти по дороге пару-тройку людей.

Если они попытаются расспросить о происходящем одного из спасённых профессоров, он расскажет, что видел, как двое его коллег ворвались в соседний кабинет, схватили кого-то и утащили с собой. Сам профессор успел затаиться под столом и не видел, куда они ушли.

- **Полтергейст (2):** параметры полтергейста см. на стр. 125 «Зачётной книжки».

ВТОРОЙ ЭТАЖ

Оказавшись на втором этаже здания, студенты должны сразу понять, что именно здесь находится эпицентр разразившейся психической бури. В пятнадцати метрах вниз по коридору сквозь распахнутые настежь двойные двери бьёт яркий поток мерцающего света. На пороге этого проёма отчётливо вырисовываются силуэты двоих мужчин, пытающихся тащить за собой отчаянно упирающегося третьего.

Все обитатели этого этажа уже подверглись воздействию устройства Лили и одержимы призванными им духами, и человек, которого тащат внутрь, вот-вот станет его следующей жертвой. Никто из присутствующих пока не смотрит на студентов, так что при желании они вполне могут оставаться незамеченными.

Заглянув в лабораторию и сосчитав одержимых, студенты выяснят, что силы пока равны. Лили, склонившись над столом, изучает какую-то книгу, а остальные толпятся неподалёку от пространственного визуализатора Лили, с виду напоминающего пару увенчанных катушками творений Николы Теслы, между которыми словно натянута пульсирующая радужная плёнка — врата в мир духов, в глубинах которых мелькают самые невероятные образы и призрачные фантазмы *(проверка*

храбрости). В тот момент, как студенты увидят, что творится внутри, станет очевидно, что пленного профессора тащат именно к вратам.

Если герои не вмешаются, сопротивление несчастного будет сломлено, и он коснётся бьющегося в машине радужного свечения. С этого момента профессор сам становится одержимым и присоединяется к своим похитителям. Если «хорошие парни» решат перехватить инициативу, они могут успеть вмешаться и предотвратить вселение.

Заметив студентов, одержимые также попытаются схватить их и заставить коснуться портала. В этом случае Лили берёт книгу со стола, прижимает её к груди, но в происходящее не вмешивается. В человеческих телах духов удерживают эманации визуализатора, так что уничтожение машины — самый простой и эффективный способ спасти одержимых и прекратить творящееся безобразие (см. Сломать предмет на стр. 80 «Дневника авантюриста»). Машина обладает *стойкостью* 8 и сломается она под воздействием колющего или дробящего урона. Если Лили видит, что опасность угрожает её устройству, она разражается яростным воплем и тоже бросается в атаку. Никто из одержимых не вооружён.

- **Одержимые профессора:** эти персонажи — типичные статисты-профессора, их описание можно найти в «Зачётной книжке», на стр. 108. Кроме того, каждый из них обладает *навыком драки d6*.

✪ **Лили Боутрайт:** этот персонаж обладает параметрами статиста-аспиранта, описание которого можно найти на стр 107 «Зачётной книжки». Лили — *дикая карта*. Кроме того, она обладает *навыком драки d4*.

ЭПИЛОГ

Власти объяснят странное поведение людей неизвестными химикатами, которые попали в систему вентиляции здания в результате несанкционированного эксперимента, проведённого с нарушением техники безопасности. Обломки проекта Лили конфискуют в качестве вещественных доказательств и быстро «потеряют».

По итогам приключения героям должен достаться «Компендиум Крайтона». Эта книга — своеобразный дайджест, нечто среднее между дневником и оккультным справочником за авторством Крайтона Уайта, одного из членов общества Защитников. На страницах этого труда можно найти информацию (достоверную и не очень) о сверхъестественных явлениях, хроники борьбы с тёмными культами и охоты на проклятые артефакты, описания и упоминания о различных ритуалах и, конечно, несколько сделанных от руки чертежей пресловутого «духовизора», изобретения какого-то безумного учёного.

«Компендиум Крайтона» играет важную роль уже в следующем приключении, но расшифровка почерка автора может оказаться весьма нелёгкой задачей, так что в данном случае Декан волен задавать темп развития сюжета самостоятельно.

СВЯТИЛИЩЕ

В «Компендиуме Крайтона» содержатся сведения о расположении некоего помещения, некогда служившего чем-то вроде хранилища ценных реагентов и тайной штаб-квартирой Защитников. Поиски этого так называемого «святилища» и сами по себе будут не самой лёгкой задачей, но запертый внутри демон в обличье девушки сделает её ещё и смертельно опасной.

БЕГОТНЯ

Тщательно изучив «Компендиум Крайтона» (по настоянию Гленмака, если студенты не сделают этого самостоятельно), исследователь невольно обратит внимание на встречающиеся в тексте постоянные отсылки к некоему месту, называемому «святилищем». Крайтон часто упоминает об этой комнате, документируя некоторые приключения Защитников. Судя по разрозненным упоминаниям, святилище это являет собой спрятанную за потайной дверью комнату, тщательно звукоизолированную, надёжно защищённую от проникновения любых потусторонних сущностей и хорошо оснащённую ритуальными реагентами стараниями какой-то девушки по имени Джудит. Наконец, очередная запись даёт героям ключ к местоположению святилища: «Элен предупредила, что ритуал будет долгим, так что Ральф закрыл книжный пораньше, и мы все вместе поднялись в святилище».

Пайнбокс невелик, так что студентам потребуется всего несколько часов (а также успешная проверка расследования или уличного чутья), чтобы выяснить, где в 1950-х годах располагался единственный в городе двухэтажный книжный магазин. Вообще-то говоря, этот книжный магазин до сих пор работает, но уже под вывеской «Книжного эмпориума Мэри Линн». Не исключено, что студенты и сами уже давно облюбовали эту кофейню/книжный магазин, в котором всегда можно раздобыть редкие книги и посидеть в тихой спокойной атмосфере. Здание, в котором располагается «эмпориум», некогда принадлежало одному из Защитников, хотя за шесть десятков лет с момента его смерти успело много раз перейти из рук в руки.

ТРЕБУЕТСЯ ПОМОЩНИК

Двухэтажное кирпичное здание, в котором расположен магазин Мэри Линн, на протяжении вот уже сотни лет украшает собой пейзаж делового района Пайнбокса. Первое, что видит посетитель, — это просторный зал, в котором расставлено несколько кофейных столиков и читальных кресел. Высокие потолки и старинный сосновый паркет создают ощущение простора и уюта, несмотря на порядком захламлённый лабиринт книжных полок, занимающий

большую часть пространства за прилавком — деревянной стойкой с кассой, кофе-машиной и застеклённой витриной для выпечки.

Войдя внутрь, герои увидят, что над кассой прилеплен листок с надписью «Требуется помощник», а за прилавком сегодня трудится сама Мэри Линн (статист-белый воротничок, стр. 108 «Зачётной книжки»). Вид у неё усталый, и если кто-нибудь из студентов изъявит желание подработать, она наймёт его незамедлительно. Работа у Мэри Линн считается внеклассным занятием (лёгкой подработкой), но взяться за неё прямо сейчас может только студент, который не определился со своим внеклассным занятием на текущий семестр.

ПРОНИКНОВЕНИЕ СО ВЗЛОМОМ

Лестница на второй этаж находится за старинной дверью в дальней части магазина. Дверь заперта, и на ней висит распечатанная табличка «Посторонним вход воспрещён». Ниже от руки сделана приписка: «Это не мотель. Хотите уединиться — снимите комнату. Кроме того, я вас вижу». И правда — в дальнем верхнем углу установлена видеокамера, ведущая наблюдение за этой частью помещения.

Если кто-то из студентов получил работу в эмпориуме, то проникнуть на второй этаж не составит труда — нужно лишь дождаться, когда Мэри Линн уйдёт домой, а затем просто воспользоваться выданными ею ключами. В противном случае для этого придётся успешно пройти проверки взлома и маскировки (с учётом соответствующих модификаторов). Если Мэри Линн поймает студентов с поличным, она выгонит их из магазина — как минимум на неделю вход в эмпориум им будет заказан. Если же взлом и проникновение пройдут без проволочек, путь наверх будет открыт; пока герои там, проверки маскировки понадобятся, только если они начнут ходить из комнаты в комнату, двигать вещи и т. п. Как и все предыдущие владельцы здания, Мэри Линн ощущает в помещениях второго этажа «дурные вибрации» и использует их как импровизированный склад для всякого старья.

Поднявшись по ступеням, герои оказываются на тесной лестничной площадке, дающей начало анфиладе из двух больших заброшенных комнат. В ближней комнате стоит старая мебель и громоздятся коробки древних дамских романчиков в мягких обложках. Дневной свет проникает внутрь сквозь трипти высоких, но узких и давно немытых окон. В дальней комнате навалены пустые книжные полки и совсем уж невразумительный пыльный хлам, а единственным источником света здесь служит одинокая лампочка, перегоревшая, похоже, ещё в 1980-х. В обеих комнатах стоит невыносимая вонь от жизнедеятельности крыс — похоже, эти мелкие твари неплохо здесь устроились.

«Компендиум Крайтона» упоминает лишь факт наличия потайной комнаты, но не указывает на её местоположение. Дверь в это помещение спрятана в тёмной комнате за прикреплённым к дальней стене книжным шкафом. Персонаж с чертой экстрасенс, оказавшись рядом с дверью, почувствует резкий и внезапный приступ тошноты; всем остальным понадобится либо *успешная проверка внимания* (с учётом модификаторов за освещение), либо 30 минут методичных поисков. Примерное местоположение комнаты студенты могут вычислить, сравнив размеры помещений верхнего и нижнего этажей.

Потайная дверь закрыта, но не заперта. Если нажать на спрятанный рычажок, она распахнётся настежь с душераздирающим скрипом, поднимая в воздух клубы потревоженной впервые за десятки лет пыли. Описание внутреннего убранства святилища ищи в примечании Дом вдали от дома на стр. 31.

Дом вдали от дома

Святилище — комната 3×4 клетки, защищённая парой мощных ритуалов. Благодаря первому, ни единый звук не может покинуть пределов помещения, а второй не позволяет потусторонним сущностям пересекать порог святилища без особого на то разрешения.

На небольшой книжной полочке расставлено несколько томов, содержащих описания различных магических ритуалов. К сожалению, часть из них безнадёжно испорчена временем, часть — написана на различных иностранных языках, а часть — более или менее надёжно зашифрована. Каждый раз, как ты пожелаешь расщедриться на новый ритуал, можешь сказать, что студенты сумели-таки выудить нечто полезное из этой магической библиотечки.

Богатый арсенал хранившихся в комнате реагентов по большей части пришёл в полную негодность — выбери пять обыденных и два экзотических реагента, которые не испортились бы за шестьдесят лет, например, человеческий зуб, мел, волос столетней старухи, щепотку мышьяка, увеличительное стекло, необработанный нефрит и медвежий коготь. Прибитый к полу латунный колдовской круг уменьшает сложность проводимого внутри него ритуала на 1.

На стене прямо напротив входа в святилище прибита здоровенная и очень подробная карта округа Голан. Прямо поверх карты аккуратно растянуты пучки разноцветных ниток. Все они сходятся в одной точке неподалёку от города — студентам не составит никакого труда выяснить, что эта точка находится в лесу, посреди старого пожарища, называемого Ожогом.

В дальнем углу святилища стоит небольшой столик с убранной в рамку фотографией. Персонаж, успешно прошедший проверку внимания, сумет понять, что на этом снимке изображены те же люди, что и на групповом фото, присланном им анонимным доброжелателем (Джексоном Грином).

В отличие от нынешней владелицы здания, Элен Лэйн, естественно, прекрасно осведомлена о существовании и точном местоположении святилища. Однако болезненные воспоминания о событиях более чем полувековой давности давно отбили у неё всякое желание посещать «места былой славы», так что если студенты не станут привлекать к своей находке излишнее внимание, они могут спокойно обустроить там свою штаб-квартиру, не опасаясь нежданного визита Элен или её людей.

Пленник

В святилище нет окон, а единственная электрическая лампочка давным-давно перегорела. Как только герои пересекут порог, они сразу же услышат женский голос, взывающий к ним с мольбами о помощи. Голос принадлежит демону Штрайльберка, пленённого Защитниками незадолго до трагических событий на острове Дейла. Возложенные на святилище обереги и магические печати не давали демону возможности покинуть комнату или привлечь внимание потенциальных освободителей, так что сущность провела взаперти более полувека.

Столь долгая изоляция (помимо всего прочего) означает, что познания демона о «современном» мире заканчиваются 1953 годом, а его истинное лицо до сих пор скрыто под маской одной из Защитниц — слегка растрёпанной девушки, одетой и постриженной по моде середины прошлого столетия. Демон (он назовётся именем Джудит) не может пересечь границ нарисованной на полу пентаграммы — он будет умолять студентов стереть одну из меловых линий и освободить его.

Демон хитёр и на все вопросы будет отвечать убедительной смесью из правды и лжи. Так, если спросить «Джудит» о нынешнем её плачевном положении, она скажет, что это дело рук ведьмовского ковена, члены которого обманом заманили её в эту ловушку. Если спросить, как долго она находится здесь, она ответит, что «по ощущениям — целую вечность». Однако демон нетерпелив и страстно жаждет сво-

боды — с каждой минутой расспросов ему становится всё труднее контролировать себя. Каждый вопрос после четвёртого будет вызывать едва заметную (*проверка внимания –2*) рябь на поверхности его фальшивой личины.

Если студенты раскусят демона и не выпустят его из пентаграммы, он попытается выторговать у них свою свободу. Он, конечно, не знает ничего из того, что происходило после его пленения, но вполне способен поделиться кое-какой информацией касательно изначальных владельцев святилища. Если «Джудит», так или иначе, получит свободу, демон немедленно примет своё истинное обличье и бросится в атаку. По истечении 10 раундов (или сразу же, как только демон получит второе ранение) чудовище усмехнётся и, прошипев напоследок: «Вам не остановить того, что грядёт,» — исчезнет в облаке густого серного дыма.

✪ **Демон Штрайльберка (1):** см. стр. 119 «Зачётной книжки».

ЭПИЛОГ

Старое святилище — настоящая сокровищница для тех, кто интересуется ритуальной магией. Впрочем, её содержимое хранит в себе не столько ответы, сколько новые вопросы, в основном касательно карты на стене и дальнейшей судьбы Защитников. Герои могут либо просто обчистить комнату, захватив с собой всё, что смогут унести, либо (если кто-то из студентов устроится в эмпориум на подработку) превратить её в штаб-квартиру и спокойно посещать её после закрытия магазина хоть каждый день.

ОЖОГ

Стремясь разгадать загадку карты из святилища, студенты отправляются в путешествие к пепельным холмам Ожога. В качестве плодов эта поездка приносит лишь новые вопросы, которые тяжким, пугающим бременем лягут на плечи тех, кому суждено пережить нападение одержимого профессора.

ВВОДНАЯ

Одной кошмарной ночью 1953 года сошедшиеся в одной точке лей-линии создали пространственный разрыв — врата в потусторонний мир. На пути хлынувшего из врат демонического воинства встала Техасская Чёртова Дюжина при поддержке небольшого отряда военных с Базы № 10. Конец этому отчаянному сражению положил невероятной силы выброс энергии — результат ритуала Элен Лакруа, призванного восстановить естественное положение лей-линий. К несчастью, ритуал был сорван, конец света — всего лишь отсрочен, а вспышка яростного пламени испепелила всё живое на добрую милю вокруг.

Это место, названное позднее Ожогом, так и осталось мёртвым пожарищем — демоны, чьи тела поглотило пламя, стали духами пепла и с присущей им ядовитой жадностью принялись расширять своё бесплодное царство, медленно, но верно поглощая шумящий вокруг Ожога лес.

РАССЛЕДОВАНИЕ

Одну из стен убежища почти целиком занимает огромная карта округа Голан, утыканная булавками, на которые натянута сложная сетка из пересекающихся друг с другом разноцветных нитей. Все эти нити сходятся в одной единственной точке в нескольких километрах от Пайнбокса.

Как только студенты решат покопать в этом направлении, они быстро выяснят, что эта точка расположена посреди места, которое люди называют Ожогом, а успешная проверка расследования или уличного чутья позволит узнать общепринятую версию истории его появления. Она гласит, что на этом месте некогда шумели зелёные кроны Биг Тикет, но однажды ночью, 29 февраля 1953 года, случилось нечто, навсегда изменившее ландшафт округа Голан. Когда наступило утро, округлый участок леса диаметром около полутора километров оказался превращён в обугленное дотла

пожарище. Хотя официальное расследование не обнаружило ни остаточного тепла, ни очагов возгорания (основных признаков пожара), спорить с его заключением никто не стал — в конце концов, там действительно не осталось ничего, кроме пепла и золы.

Что касается слухов, то здесь спектр мнений варьируется от секретных правительственных экспериментов до (естественно) крушения инопланетного корабля. Фантастические теории обрели особую популярность долгие годы спустя, когда стало очевидно, что на пепелище не торопится возвращаться жизнь. В своё время Ожог даже попал под федеральную озеленительную программу Лесной Службы, но и тогда дело закончилось лишь пятью сотнями мёртвых саженцев. Наиболее правдоподобной на сегодняшний день выглядит гипотеза, которая утверждает, что Ожог в 1940-е использовался как незаконный полигон для захоронения опасных химических отходов. Именно поэтому сегодня его запрещено посещать без особого разрешения Лесной Службы.

У одного из профессоров сельскохозяйственного факультета, доктора Рика Бартона, такое разрешение есть, и его исследования со всей определённостью указывают на то, что Ожог за всё это время не только не уменьшался в размерах, но и продолжал расти. На сегодняшний день площадь Ожога (уже далеко не округлого) достигает пяти квадратных километров, и скорость его разрастания продолжает увеличиваться.

Студентов же должен заинтересовать тот факт, что доктор Бартон каждый семестр организует экологические экспедиции на Ожог. Следующий выезд должен состояться всего через несколько дней, так что студентам представляется удобная возможность побывать на закрытой территории и поискать там улики, связывающие её с картой на стене святилища. Если студенты упустят эту возможность или попытаются проникнуть на Ожог самостоятельно, они наткнутся на экспедицию Бартона сразу же, как прибудут на место.

Новые знакомства

Эти персонажи задействованы в дальнейших приключениях кампании, так что проследи, чтобы они, во-первых, запомнились, и, во-вторых, остались в живых.

Ариэль Саммерс: привлекательная студентка-математик, отчаянно стремящаяся произвести впечатление на Кайла Лоулеса, страстного любителя природы.

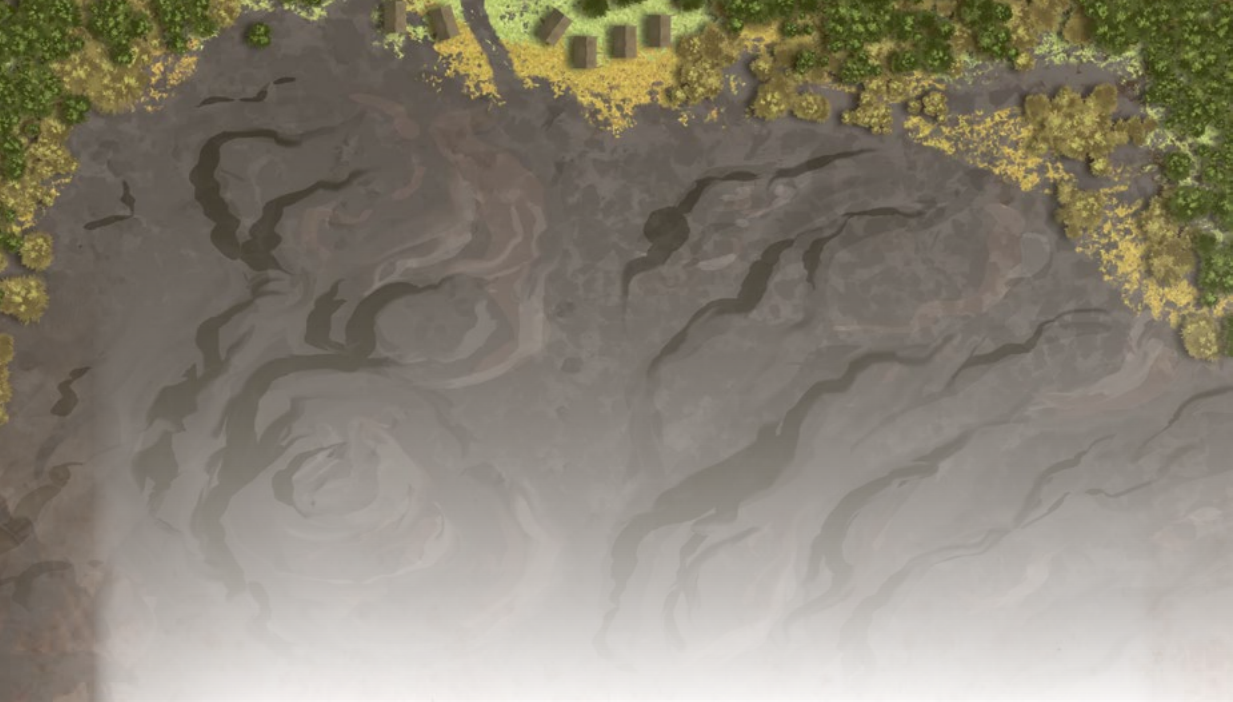
Мэтт Меранда: стеснительный долговязый очкарик, по виду — явно из тех, для кого геймпад в руках куда привычнее походного рюкзака за плечами.

Дерек Уорд: шумный и энергичный парнишка-ковбой; дай ему десять минут, и в округе не останется ни одного парня, с которым бы он не перекинулся парой шуток, и ни одной миловидной девицы, к которой он не успел бы подкатить.

Экспедиция

Доктор Бартон (статист-профессор, стр. 108 «Зачётной книжки») приглашает с собой всех желающих, так что записаться в экспедицию не составит труда. Подразумевается, что студенты должны сами озаботиться палатками, спальниками и едой — ночевать экспедиция будет уже у Ожога. Профессор объясняет, что университетские фургоны довезут их до точки высадки по старой лесозаготовительной просеке. Оттуда до места стоянки нужно будет пройти ещё полтора километра по Биг Тикет. В одном из фургонов находится научное оборудование, которое студенты, по идее, и должны помогать нести. Кроме того, он сразу предупреждает, что Ожог находится вне области покрытия сотовой связи.

Некоторые из участвующих в приключении персонажей ведущего будут принимать участие и в дальнейшем развитии сюжета кампании (см. выше примечание Новые знакомства), так что дай героям возможность познакомиться



с ними и другими студентами. Состав экспедиции может быть самым типичным для молодёжного ужастика: воспользуйся архетипами из «Зачётной книжки» либо придумай что-то своё, отталкиваясь от базовых концепций вроде зануды-жалобщика; неприспособленного к жизни в лесу горожанина; постоянно жующего толстяка; парочки, находящейся в состоянии медленно назревающего разрыва; всезнайки; здоровяка-футболиста; бывшего бойскаута или вежливого и тихого студента-иностранца. Как бы то ни было, все они будут обладать параметрами типичных статистов-студентов из «Зачётной книжки», которые ты, конечно, можешь изменять по своему усмотрению.

Биг Тикет — красивое и цветущее царство жизни (не в последнюю очередь — ядовитого плюща), однако по мере приближения к Ожогу лесная растительность сначала болезненно желтеет, затем жухнет и, в конце концов, превращается в обугленный сухостой, торчащий из омертвелой земли, усыпанной жирным чёрным пеплом (который, вообще-то, должно было смыть первым же хорошим дождём много лет назад).

Доктор Бартон ведёт студентов к своему излюбленному месту стоянки, но когда группа добирается до нужного места, профессор с удивлением отмечает, что и оно теперь окружено пологом увядающей растительности. Установив палатки и наскоро пообедав, студенты (несмотря на то, что лабораторные анализы так и не выявили токсичных агентов в составе местного пепла) получают марлевые респираторы и отправляются на экскурсию по Ожогу, во время которой профессор показывает вешки, наглядно демонстрирующие постепенное расширение границ мёртвой зоны.

К несчастью для доктора Бартона, который бывал на Ожоге дольше и чаще, чем кто бы то ни было ещё, нынешняя поездка оказывается роковой. Час спустя он, почувствовав недомогание, прерывает пргулку и лекцию об экологии. Предоставив студентам свободу действий, он просит их не ходить поодиночке и вернуться в лагерь до темноты. Покончив с этим, профессор тут же уходит в свою палатку и ложится спать.

Свободное время

Если герои хотят побывать в эпицентре Ожога — сейчас самое время. Остальные студенты разобьются на пары и тройки и тоже разбредутся по окрестностям.

Концентрация демонических духов на Ожоге столь велика, что большая часть оборудования для охоты на привидений там попросту бесполезна. Имея при себе оригинал или копию карты из святилища, студенты смогут найти на Ожоге то место, куда сходятся все цветные нити, — для этого понадобится *успешная проверка выживания* или *знаний* (*ориентирование*), но со *штрафом –1*. Хотя искомый холм на вид ничем не выделяется из пустынного однообразия Ожога, воздух вокруг него словно пропитан чем-то тяжким и гнетущим. Души Техасской Чёртовой Дюжины витают здесь, окружённые тенями своих демонических врагов.

Студенты отрезаны от цивилизации, лишены связи с внешним миром и оставшимися далеко позади товарищами по походу. Даже звуки здесь глохнут, будто утопая в устилающем всё вокруг толстом пепельном покрывале. Если студенты пробудут в районе первого Схождения достаточно долго, стоит сгустить атмосферу ещё больше, ввернув одну-две подходящие жуткие странности (см. стр. 95 «Зачётной книжки»).

По всему холму, там, где их владельцев настигло пламя, лежат, засыпанные пеплом, значки павших рейнджеров Техасской Чёртовой Дюжины. Каждый студент, исследующий холм в поисках улик, может пройти *проверку внимания (–4)*. В случае успеха ему удаётся найти один из значков. Всего их двенадцать, и на каждом выбито число от «1» до «13». Отсутствует только значок под номером «7», который до сих пор хранится у своего законного владельца, ректора Нельсона — единственного оставшегося в живых участника битвы на холме. С каждым найденным значком одна из витающих душ обретает покой, немного ослабляя довлеющее над холмом гнетущее напряжение.

Проведение спиритического сеанса (*могильный глас*) на территории Ожога — не самая лучшая идея, поскольку он неизбежно переключит внимание демонических духов на материальный мир и, соответственно, на тех, кто сам же их и призвал. Однако если провести сеанс на холме — в эпицентре первого Схождения, — на зов явится дух одного из павших рейнджеров Техасской Чёртовой Дюжины, который успеет ответить на три вопроса, прежде чем в ход ритуала вмешаются демоны. Ответы на дальнейшие вопросы будут принимать форму угроз и предостережений вроде тех, что выкрикивает одержимый профессор (см. далее).

Доктор всё

Ближе к вечеру в лагере воцаряется мрачное настроение. Герои — не единственные из тех, кому сегодня довелось стать свидетелями жутких странностей, и многие студенты находятся буквально на грани нервного срыва. Профессор до сих пор лежит в своей палатке и, если его не разбудить, беспокойно проспит до самой ночи. Поужинав у костра, студенты быстро разойдутся по палаткам, словно ища убежища под защитой их ненадёжных стен. Каждый, кто успешно пройдёт *проверку внимания (–1)*, сможет расслышать, как ворочается и стонет во сне доктор Бартон, снедаемый то жестокой лихорадкой, то мучительным ознобом.

Примерно через час после отбоя профессор выбирается из палатки и начинает нападать на студентов. Регулярное пребывание на Ожоге в итоге привело к тому, что демонические духи всё-таки сумели вселиться в доктора Бартона, и теперь, как и окрестные леса, его тело отравлено и изуродовано их злобной жаждой разрушения и смерти. Его мышцы окрепли, белки глаз почернели, а ногти на руках изогнулись, превратившись в бритвенно-острые когти.

Хотя с виду это чудовище ещё напоминает знакомого студентам человека, единственной целью одержимого профессора является убийство

всех остальных участников этой злополучной экспедиции. Методично верша задуманное, «профессор» бездумно вторит голосам демонов, звучащих у него в голове. Он продолжает вещать о Схождении даже во время боя.

Сначала он выкрикивает что-то вроде: «Грядущее не остановить!», «Схождение лишь отсрочено!» и «Мы опустошим ваш мир!» — но под конец зацикливается на одной единственной фразе: «Лей-линии пересекутся; Схождение случится вновь!» Эти слова — главная улика всего приключения и ключ к дальнейшим действиям студентов.

К тому времени, как студенты успеют среагировать на происходящее, Кайл Лоулес будет уже мёртв, а намерения Бартона — убить всех студентов — очевидны. Героям остаётся только сражаться или бежать. Конечно, в идеале студентам следует обезвредить профессора, не убивая его, но выбор (и все возможные последствия) должны остаться на их совести.

ЭПИЛОГ

Как только схватка закончится, одна из выживших студенток вызовется сбегать за помощью. Добравшись до места, где ловит сотовая связь, она набирает «911» и через пару часов возвращается в сопровождении полицейских и врачей. Если Бартона удалось взять живьём, его тут же увозят под охраной на медицинское освидетельствование. Менее чем через неделю в местной газете выходит некролог, в котором причиной его кровожадного поведения и скоропостижной смерти называют редкую разновидность злокачественной опухоли мозга и сообщают, что тело профессора по настоянию членов его семьи было предано огню.

Представители университета будут чрезвычайно обходительны и любезны, но не преминут напомнить студентам об отказе от ответственности, который каждый из них подписал перед отъездом. Если студенты убьют профессора, им придётся провести ночь в участке, но до суда дело не дойдёт — их действия (благодаря единодушным свидетельским показаниям) будут признаны не выходящими за рамки необходимой самообороны. В кампусе мнения будут не столь однозначны: одни сочтут их героями, другие — безжалостными линчевателями.

ПЕПЕЛЬНАЯ КУКЛА (ДОКТОР РИК БАРТОН)

Когда демонических духи Ожога вселились в доктора Бартона, с его телом произошли разительные метаморфозы: кожа приобрела цвет лежалого пепла, глаза заволокло глянцевой антрацитовой чернотой, а ногти заострились, превратившись в подобие звериных когтей. Теперь его сложно назвать человеком — это безумный хищник, одержимый стремлением сеять хаос и смерть.

Характеристики:
ловкость d6,
смекалка d4,
характер d8,
сила d10,
выносливость d10.

Навыки: драка d8, внимание d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 7.

Особенности:

- **Когти:** Сила +d6.
- **Быстрое выздоровление:** пока одержимый Бартон остаётся на территории Ожога, он каждый час излечивается от одного нанесённого ему ранения.

ТРЕТИЙ КУРС

ОРИЕНТИРОВАНИЕ НА МЕСТНОСТИ

Герои расследуют автомобильную аварию и исчезновение одного из студентов, выживших в злополучной экспедиции на Ожог. Его одержимость лей-линиями становится причиной, по которой герои и сами оказываются перед необходимостью заполучить средство, позволяющее их увидеть. В одном из узлов этой потусторонней сети они находят лабораторию современного Франкенштейна, укомплектованную, как и полагается, настоящим живым мертвецом.

ВВОДНАЯ

Некоторым участникам экспедиции на Ожог осмысление пережитого далось сложнее, чем другим. Загадочные слова демонических духов Ожога прочно засели в подсознании Мэтта Меранды, и к исходу летних каникул он стал буквально одержим феноменом лей-линий. Он даже нашёл в интернете поставщика каких-то притираний для век, дающих человеку возможность наблюдать эти линии своими глазами. Вернувшись в Пайнбокс к началу осеннего семестра, Мэтт был просто поражён, увидев, насколько плотную сеть они образуют над кампусом. Это открытие лишь усугубило его одержимость — он стал проводить всё своё свободное время, перенося узор этих потоков потусторонней энергии на карту кампуса.

Ариэль Саммерс, ещё одна из участников экспедиции и, с недавних пор, девушка Мэтта, доверяла своему парню и поддерживала его во всём, хотя и откровенно побаивалась пути, по которому тот шёл. На одной из вечеринок, куда пригласили их обоих, Мэтт впал в мрачное состояние духа, напился и принялся рассказывать всем желающим что-то о пронизывающих весь кампус потенциально небезопасных «магических трубах».

Вскоре Мэтт засобирался домой, но не пожелал бросать машину на стоянке и сел за руль, уговорив Ариэль ехать за ним на случай неприятностей. И неприятности не заставили себя ждать. На узкой безлюдной дороге его малолитражку занесло, она кубарем полетела под откос, а тело Мэтта вышвырнуло сквозь стекло на обочину. Обезумевшая от ужаса Ариэль ударила по тормозам и ринулась к искалеченным останкам того, что когда-то было её парнем.

Убитая горем девушка погрузила тело Мэтта на заднее сидение своей машины и, воспользовавшись кар-

той Мэтта, отыскала узел сети лей-линий, находящийся неподалёку от какого-нибудь университетского здания. Этим зданием оказался Рокфеллеровский центр психологических наук. Благодаря удачному стечению обстоятельств (в центре как раз шла ночная уборка, и задняя дверь оказалась не заперта) ей удалось проникнуть внутрь и спрятать тело Меранды в закрытой для посещений колокольной башне. Вернувшись в квартиру (которую они с Мэттом снимали на двоих), она прочесала всю оккультную библиотеку своего мёртвого парня в поисках единственного нужного ей ритуала — исцеления — и, обнаружив искомое, сразу занялась приготовлениями.

НЕЖДАННЫЙ ЗВОНОК

Для героев это приключение начинается с телефонного (или личного) разговора с Дереком Уордом — ещё одним студентом, оставшимся в живых после экспедиции на Ожог. Он интересуется, знают ли они последние новости — в студенческой интернет-газете «Рэйвенс Репорт» сообщается о разбитой машине, обнаруженной на обочине дороги в окрестностях Пайнбокса. Судя по номерам, эта малолитражка принадлежала Мэтту Меранде, но ни его самого, ни его тела полиции найти так и не удалось. Дерек поясняет, что пережитое во время проклятой экспедиции доктора Бартона сблизило его, Ариэль, Мэтта и нескольких других студентов, выживших тогда исключительно благодаря решительным действиям наших героев. Сейчас Дерек беспокоится за Ариэль (которая, по его словам, в последнее время «совсем расклеилась») и считает, что встреча с теми, кому она обязана своей жизнью, определённо пойдёт ей на пользу.

ДРУЖЕСКИЙ ВИЗИТ

Ариэль и правда пребывает в состоянии изрядного душевного раздрая — её поддерживает только безумная уверенность в том, что в одержимости Мэтта лей-линиями кроется ключ к его спасению. Когда студенты звонят в дверь квартиры Ариэль, она с радостью приглашает их войти, но причины опасений Дерека сразу же становятся очевидны. Растрёпанная и потерянная она напоминает бледную тень той девушки, с которой герои познакомились во время поездки на Ожог. Квартира также пребывает в полном беспорядке. Вся гостиница уставлена десятками книг и усыпана смятыми носовыми платками. Персонаж, который успешно пройдёт проверку внимания, заметит, что большая часть книг посвящена различным сферам оккультного знания, в основном — лей-линиям.

Ариэль признательна героям за спасение, а потому её начальная реакция по отношению к персонажам — дружелюбие, и она рассказывает им практически всё (за исключением правды об аварии, в которой погиб её парень, и своих планов по его воскрешению). Так, если спросить её о книгах, она подтвердит, что тема лей-линий действительно сильно заинтересовала Мэтта после произошедшего на Ожоге. Кроме того, что бы ни случилось, она станет изо всех сил отвергать допущения о том, что Мэтт мог погибнуть, более того, она будет настаивать на том, что его, должно быть, вышвырнуло из машины, и теперь он блуждает где-то по лесу слегка не в себе от полученного сотрясения: «Нужно просто подождать. Вот увидите, через пару дней он объявится, живой и здоровый».

Ариэль правдиво опишет поведение Мэтта на роковой вечеринке, но будет утверждать, что он решил проветриться и освежиться, и они поехали домой не вместе. Успешная проверка внимания даст понять, что Ариэль что-то скрывает, но если девушка почувствует, что студенты начинают задавать слишком много вопросов, её реакция по отношению к персонажам тут же сменится на несговорчивость, и она попросит их уйти.

Тупик

Основываясь на информации, полученной от Ариэль и Дерека, студенты могут захотеть обследовать место аварии. К несчастью, полиция уже закончила со всеми формальными процедурами (включая прочёсывание окрестностей в поисках водителя), и муниципальные службы ликвидировали практически все следы происшествия. Впрочем, даже фото из «Рэйвенс Репорт» заставляет сильно сомневаться в том, что после такой аварии кто-то мог просто так взять и куда-то уйти.

Если студентов нужно будет немного подтолкнуть, к ним может явиться Дерек и попросить их найти его друга, или хотя бы его тело — что угодно, лишь бы положить конец домыслам и неизвестности. Кроме того, он расскажет им, что Ариэль недавно обратилась к нему с очень странной просьбой: ей понадобилась земля со свежей могилы, и она отказалась объяснять зачем. Так Дерек заподозрил, что из-за исчезновения Мэтта Ариэль впуталась в какую-то «чертовщину» вроде той, что едва не погубила их всех на Ожоге.

Паранормальная картография для чайников

Пара минут поисков в интернете позволит студентам выяснить, что лей-линиями называют прямые, вдоль которых расположены многие географически и исторически значимые места. В 1970-х — почти через 30 лет после того, как Защитники закончили работу над картой из святилища, — началась эпоха нью-эйджа, которая вернула теории лей-линий определённую популярность, объявив их ни чем иным, как незримыми меридианами магического поля Земли.

Если герои решат почитать о феномене лей-линий в «Компендиуме Крайтона» или в эзотерических трудах, обнаруженных ими в святилище Защитников (проверка расследования), они найдут массу упоминаний о «местах» и «линиях» мистической силы, причём в источниках, созданных задолго до откровений «религии Новой Эры». Согласно этим самым источникам, лей-линии способны усиливать магические ритуалы и экстрасенсорные способности. Кроме того, пересечение двух лей-линий образует мощный энергетический узел, привлекающий духов и прочих «потусторонних созданий».

Наряду с упомянутыми выше сведениями на страницах «Компендиума Крайтона» студенты обнаружат и описание ритуала Истинного Зрения (разновидность силы увидеть сверхъестественное), позволяющего «увидеть токи мистических энергий». Этот ритуал был востребованным инструментом в арсенале Защитников, так что большую часть необходимых для него реагентов можно найти на полках святилища. Если никто из героев не удосужился изучить ритуальную магию, сходного эффекта можно добиться при помощи притираний, которыми пользовался Мэтт (заказ из интернет-магазина дойдёт до Пайнбокса через пару дней).

«Компендиум Крайтона»: Истинное зрение (увидеть сверхъестественное)

Если ритуал истинного зрения проходит успешно, его цели получают возможность видеть лей-линии невооружённым глазом. Эти линии выглядят как светящиеся изнутри полупрозрачные цветные трубы различной толщины. Среди них есть и те, что тянутся над городом на высоте птичьего полёта, и те, что висят едва ли в паре сантиметров над ухоженными университетскими газонами. Помни, что этот ритуал позволяет героям видеть меридианы потусторонних энергий, но при этом не даёт возможности с ними взаимодействовать.

Сеть

Выйдя на улицу, наделённые истинным зрением студенты тут же увидят примерно два десятка светящихся линий, беспорядочно пересекающих кампус во всех направлениях. Линии отличаются друг от друга цветом и толщиной, а точки, в которых они пересекаются, светятся особенно ярко. Потусторонний узор лишён симметрии и видимых закономерностей; единственное, что сразу бросается в глаза — над кампусом лей линии переплетены особенно плотно.

Если дело происходит ночью, один из персонажей рано или поздно заметит, что свечение одного из узлов сети по сравнению с прочими выглядит более тусклым и приглушённым (если ещё не стемнело, может понадобиться *проверка внимания*). Этот самый узел находится в непосредственной близости от Рокфеллеровского центра психологических наук. Как только студенты подойдут к зданию ближе, чем на сотню метров, те из них, которые наделены истинным зрением, тут же увидят, что тонкие энергетические вихри соединяют потускневший узел с колокольной башней.

Рокфеллеровский центр закрывают на ночь и по выходным. Если студенты захотят проникнуть внутрь, пока центр заперт, им придётся пройти *проверку взлома (–2)*, чтобы вскрыть замок на двери, и проверку маскировки, чтобы их при этом никто не заметил. Как вариант, они могут попытаться пройти *проверку убе-*

ждения (–1), чтобы уговорить уборщиков впустить их внутрь под каким-нибудь благовидным предлогом. Как бы то ни было, оказавшись внутри здания, студенты быстро замечают, что дверь в колокольную башню, украшенная выцветшей трафаретной надписью «Посторонним вход воспрещён», слегка приоткрыта, и за ней явно что-то происходит.

УЗЕЛ

Первая, кого видят студенты, войдя в колокольную башню, — это Ариэль, замершая над телом своего парня в ожидании момента, когда проведённый ритуал вернёт его к жизни. Девушка выглядит страшно измождённой, а слабая искра того, что можно назвать здравым рассудком, едва теплится, из последних сил сдерживая клокочущее в глубине её души безумие. В правой руке она сжимает кухонный нож; левое предплечье наспех перехвачено пропитанной кровью повязкой. Тело Мэтта лежит на полу, в середине аккуратно очерченного мелом круга, уставленного различными ритуальными реагентами. Персонаж, успешно прошедший проверку внимания, сразу заметит, что Меранда выглядит на удивление «свежим» для того, кто отдал концы как минимум сутки тому назад.

Осознав, что в колокольне есть кто-то ещё, Ариэль вскинет нож и криком велит героям уйти. Если они не атакуют её немедленно, Ариэль опустит нож и снимет груз с души, рассказав им, как всё было на самом деле. Она уверяет героев, что ритуал, найденный ею в одной из книг Мэтта, действительно работает, но необходимый для него объём энергии можно добыть лишь поблизости от места пересечения лей-линий. Она даже показывает им нарисованную Мэттом карту лей-линий и рассказывает о замеченном им медленном дрейфе этих мистических потоков. Ариэль рассчитывает, что расположенный прямо над колокольней энергетический узел обеспечит проведённый ею ритуал исцеления достаточным количеством энергии, Мэтт оживёт, и всё будет хорошо.

Стоит отметить, что кое в чём её расчёты оказались верны. В самый напряжённый момент диалога (или схватки, если студенты решили действовать жёстко) труп на полу выгибается дугой, с шипением делает свой первый вдох и, секунду спустя, выдох. Сквозь надсадный хрип отчётливо слышится: «Убейте меня».

Мэтт снова жив, но страшные увечья, полученные им в аварии, не спешат заживать. Если студенты решат на него напасть, он не станет сопротивляться, хотя из-за связи с узлом убить его окажется не так-то просто. Дрожащим голосом он торопит героев, твердя, что Смерть нельзя обмануть — если она не получит его жизнь, она возьмёт взамен чью-нибудь ещё.

Тут же, словно по команде, тени в углах колокольной башни сгущаются, исторгая из себя бесплотные угольно-чёрные силуэты кошмарных умертвий. Объединив силы, эти создания немедленно бросаются на Ариэль и продолжают сражаться до тех пор, пока не будут уничтожены или пока кто-то из живых не умрёт.

- **Ариэль Саммерс:** Ариэль — типичный статист-студент (см. стр. 109 «Зачётной книжки»).
- **Мэтт Меранда:** Мэтт — типичный статист-студент. Он неподвижен и, по сути, беспомощен, но нанесённый ему немагический урон уменьшается вдвое, а из-за связи с узлом на него не действует добивание (см. стр. 77 «Дневника авантюриста»).
- **Умертвия (на 1 больше, чем героев):** параметры умертвия см. на стр. 126 «Зачётной книжки».

ЭПИЛОГ

Карта лей-линий, которую сделал Мэтт, валяется на полу — если студенты хотят, они могут забрать её себе. Дрейф лей-линий вызван приближающимся Схождением. Одни линии перемещаются быстрее, другие медленнее (по воле Декана). Ритуал, проведённый в радиусе 6 клеток от узла сети, неизбежно сопровождается побоч-

ным эффектом — жуткой странностью (см. стр. 95 «Зачётной книжки»).

Если Ариэль остаётся в живых, Дерек и другие его товарищи по Ожогу искренне благодарят героев за её спасение и берут её под свою опеку. Для персонажа, желающего приобрести черту полезные связи, эта группа студентов может стать надёжным источником различных сведений о том, что происходит на кампусе и в его окрестностях.

НА РЫБАЛКУ!

Вслед за Гленмаком студенты отправляются на озеро Грейстоун на поиски мощного талисмана, называемого Светочем Глубин. Вместе с талисманом они находят и его стража, бывшего Защитника… и узнают, как он оказался в своей водяной могиле.

ВВОДНАЯ

Более полувека Элен позволяла ревенанту, нежити, в которую обратился её бывший любовник, спокойно стеречь Светоч Глубин. Однако этот талисман играет ключевую роль в ритуале, призванном остановить Схождение — настало время его вернуть. Кроме того, колдунья стала подозревать, что Гленмак сильно преуменьшает способности своих новых протеже. Это стечение обстоятельств даёт ей возможность убить одним выстрелом сразу двух зайцев. Инструкции Элен предельно ясны: добыть талисман должны именно наши герои. Гленмак сразу понимает, что это проверка на лояльность, и что другого выбора у него попросту нет. Проклиная всё на свете, он звонит студентам…

ОСТРОВ СОКРОВИЩ

Это приключение начинается с телефонного звонка доктора Макланахана. В отличие от всех прочих заданий, это никак не связано с охотой на привидений — в этот раз им предстоит найти Светоч Глубин, легендарный талисман, привезённый в Пайнбокс ирландскими поселенцами в 1860-х. На случай, если студенты вдруг решат оставить лампу у себя, Гленмак сразу предупреждает, что на этом талисмане лежит проклятье, которое, к слову, объясняет, откуда вокруг озера Грейстоун вьётся столько слухов о странных существах и необъяснимых происшествиях. Как, разве я не упомянул, что талисман, видимо, находится на дне этого самого озера?

Гленмак просит студентов сопровождать его в этой экспедиции. Со своей стороны он может предложить сведения о примерном местоположении талисмана, лодку и всё необходимое оборудование. Поскольку дело им предстоит специфичное и непростое, Гленмак с ходу предлагает зачесть всем эту поездку как полевую лабораторную работу с соответствующей отметкой в академическом кредите (+1 к успеваемости до следующих экзаменов).

Что касается самого сокровища, то с виду оно являет собой старый потайной фонарь с линзой из синего стекла. Даже Гленмак не знает, что случилось с талисманом на самом деле, но выдуманная им история смотрится вполне убедительно. Если верить профессору, своё имя Светоч Глубин получил благодаря селки, людям-тюленям из старых ирландских преданий. Эти существа имели обыкновение топить неосторожных рыбаков, заманивая их на глубину чарующим светом своих волшебных фонарей. Однажды некий рыбак поймал селки сетью и убил её, но свет фонаря (который он взял себе в качестве трофея) вскоре свёл его с ума. Один ирландский маг вывез злополучную лампу в Америку, но вскоре проклятье настигло и его: лишившись рассудка, он однажды просто шагнул с лодки за борт, прихватив Светоч Глубин с собой на дно озеро Грейстоун.

Гленмак уверяет студентов, что времени на подготовку к экспедиции ещё полно и (хотя глубина озера вполне позволяет обойтись маской и трубкой) рекомендует всем желающим пройти шестинедельные курсы подготовки аквалангистов (с игромеханической точки зрения

это означает, что во время следующего *повышения* персонаж сможет , помимо чего-то ещё, бесплатно увеличить значение *навыка плавания* на одну *ступень*).

Экспедиция на остров Дейла

Экспедиция начинается туманным субботним утром. Гленмак с нетерпением поджидает студентов. Оказывается, он зафрахтовал университетскую понтонную лодку и одолжил у биологического факультета камеру для подводных съёмок. Погрузив последние припасы, студенты вместе с профессором восходят на борт и отчаливают. Неторопливая поездка до места занимает около 15 минут. Лодка плавно замедляет ход и останавливается, когда сквозь туманную пелену начинают проступать очертания острова Дейла.

Густой подлесок, не позволяющий увидеть ничего из того, что творится дальше пары метров от берега, особняк Шарбрэ, сумрачной громадой довлеющий над окружающим ландшафтом, приколоченные чуть ли не к каждому дереву таблички «Проход воспрещён» — от острова так и веет отчуждённостью и враждебностью. Герои, обладающие чертой экстрасенс, ощутят их как глубокий зловещий гул; для всех остальных роль завершающего штриха сыграют аллигаторы, десятками гнездящиеся на тамошних отмелях.

Элен указала Гленмаку примерное местоположение утонувшего талисмана, и он просит студентов сразу обозначить буйками территорию предстоящих поисков — воображаемый квадрат со стороной 50 метров. Набросав план работ и проведя небольшой ликбез по технике безопасности во время ныряния, Гленмак отводит лодку на исходную позицию.

Глубина озера в районе поиска — всего 3 метра, но вода порядком заболочена, так что без хорошего подводного фонарика никак не обойтись (дна солнечный свет не достигает вовсе — там царит темнота). Чтобы найти Светоч, героям понадобится d4+2 прохода над участком поисков. Для студентов каждый проход — это проверка плавания и внимания. Кроме того, Декан должен бросить d8 — если выпадает «8», на героев из придонной тьмы бросается аллигатор. Обрати внимание, что проверка внимания нужна не для того, чтобы обнаружить Светоч, а для того, чтобы понять, удалось ли аллигатору застать студентов врасплох.

Если персонаж проваливает проверку плавания, он погружается слишком глубоко и вздымает целую тучу донного ила. К следующему проходу ил уже осядет, но в этот раз бой с аллигатором (если таковой состоится) будет проходить в кромешном мраке. Кроме того, если на игральной кости, соответствующей *навыку плавания* выпадет «1» (вне зависимости от результата на диком кубике), персонаж начинает тонуть и должен пройти ещё одну *проверку плавания,* чтобы немедленно вынырнуть на поверхность.

- **Аллигатор (1):** описание аллигатора дано на стр. 140 «Дневника авантюриста».

Подводная одиссея

Светоч Глубин похоронен в тине и грязи глубоко на дне озера Грейстоун под охраной неусыпного стража-ревенанта. Впрочем, Гленмак, сам того не зная, оказался прав, заливая студентам о пагубном влиянии магической ауры талисмана на обитателей озера — лишь полностью невосприимчивые к воздействию магии персонажи не почувствуют внезапного приступа болезненной дурноты, оказавшись рядом с последним пристанищем Светоча.

Стоит помнить и о том, что в этот же самый момент их засекает и ревенант. Он бросается на них из своей подводной могилы, окружённый непроглядным облаком взбаламученного ила (наступает кромешный мрак), озарённым изнутри призрачным синим свечением талисмана, крепко зажатого в цепких когтях чудовища. Героям предстоит либо одолеть ревенанта в честном бою, либо заманить его в ловушку, либо

так или иначе — неважно, силой или хитростью — заставить его выпустить Светоч из рук (как только чудовище лишится лампы, мистическая связь, благодаря которой оно существует, прервётся, и измученная душа стража обретёт покой). Ревенант охраняет талисман в первую очередь от Элен Лэйн, так что у студентов есть шанс выйти из этой передряги победителями.

Упокоенный ревенант медленно превратится в кучу илистой глины, оставив после себя лишь истлевшую одежду и небольшой медальон на цепочке (чтобы заметить его, понадобится *успешная проверка внимания –1*). Если кто-то откроет медальон, он увидит, что изнутри его створки украшены парой миниатюрных портретов, изображающих Элен и Джека (их лица уже должны быть знакомы героям по групповым фото Защитников). Этот медальон может сыграть свою роль в предпоследнем приключении кампании, так что не забывай про него, Декан.

РЕВЕНАНТ-СТРАЖ (ДЖЕК ЛИТТЛ)

Защищая Светоч от Элен, Джек пожертвовал своей жизнью. После смерти он превратился в ревенанта и нашёл своё последнее убежище на дне озера Грейстоун. Внешне он напоминает порядком подмокшую мумию, облачённую в пропитанные водой и озёрным илом лохмотья. Если когда-то ревенант и мог что-то чувствовать, думать и говорить, то сейчас от человека по имени Джек Литтл в этом чудовище не осталось уже ничего.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d8, сила d10, выносливость d10.

Навыки: драка d10, внимание d6, плавание d10.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 9.

Особенности:

- **Когти:** сила +d6.
- **Крепкий:** даже находясь в шоке, ревенант не получает ранений от ударов, вводящих его в шок повторно.
- **Бесстрашный:** невосприимчивость к страху и запугиванию.
- **Нежить:** +2 к стойкости и попыткам выйти из шока; прицельная атака не наносит дополнительного урона.

Первый из студентов, коснувшийся Светоча Глубин после упокоения ревенанта, испытает яркое и отчётливое видение — историю гибели Джека и рождения чудовища:

Взбешённая Элен сошла с берега и отправилась вслед за лодкой, ступая прямо по поверхности воды — искры дикой магии плясали вокруг неё, словно стая безумных светлячков. Джек побледнел. Его лодку продолжало нести прочь от острова, но теперь он понял, что спасения нет.

«Зачем? Почему ты это делаешь?» — закричал он сквозь рокот бури.

«Делаю что? Это всё ТВОЯ вина! Я отдала сердце и душу Защитникам — я отдала их тебе. И что же? Вы с Ниной закрутили роман у меня за спиной! Вы разбили мне сердце! А на что мне душа без сердца? Зачем мне вообще теперь беспокоиться о каком-то там Схождении, а?»

«Элен, прошу, выслушай меня. Ты сейчас не в себе. Сколько раз в поисках этой чёртовой лампы ты обращалась к чёрной магии? Она отравила тебя… »

«ЗАТКНИСЬ! Это всё ваша вина. Я не хотела убивать Нину. Я любила её как сестру. Я любила ТЕБЯ. Там, на берегу, когда все узнали… всё просто вышло из-под контроля. Отдай мне Светоч. Сейчас, когда всё утратило смысл, было бы, чёрт подери, недурно получить хоть что-то взамен». Девушка приблизилась к лодке и требовательно протянула руку. Язычки колдовского пламени нетерпеливо заплясали на кончиках её пальцев.

Джек покрепче ухватился за волшебный фонарь, сконцентрировал всю свою волю и медленно произнёс: «Нет. Своим последним вздохом и кровью, что течёт в моих жилах, клянусь, что никогда ты не получишь Светоч из моих рук. Прощай».

С этими словами он шагнул за борт и тут же ушёл на дно. С отчаянным воплем Элен рванулась за ним, но вода вдруг озарилась голубым свечением, и пальцы девушки лишь бессильно скользнули по непроницаемой для неё поверхности озера. Выждав некоторое время, Элен, наконец, осознаёт, что Джек погиб, и уходит. Вокруг воцаряется тишина.

Как только видение заканчивается (в реальности оно длится не более секунды), Светоч гаснет.

Эпилог

Зная о том, что показал им Светоч, студенты могут начать подозревать, что Гленмак что-то скрывает. Как бы то ни было, он забирает талисман себе, мотивируя своё решение тем, что с предметом такой силы (да к тому же ещё и проклятым) стоит обращаться крайне осторожно. Гленмак поясняет им, что намеревается изыскать способ снять лежащее на Светоче проклятие, до поры заперев талисман в надёжном месте — там, где он не сможет никому навредить.

Теперь герои знают, какая судьба постигла Защитников.

Элен вновь заполучила свой драгоценный Светоч, однако её сомнения касательно студентов не улеглись — напротив, воспылали с новой силой.

Чуткое сердце 243

Во время обеда в дорогом ресторане студенты получают задание найти и вернуть опасный биохимический препарат, способный наделить реципиента силой и ловкостью оборотня, но при этом позволяющий сохранить ясный человеческий рассудок. Как только похитивший вещество учёный будет настигнут, он сознается, что таким образом пытался лишить Фонд Чутких Сердец средства для создания целой армии непобедимых суперсолдат.

Вводная

Доктор Аллен Миллер, восходящая звезда научно-исследовательского отдела ВТУ, получил от Фонда Чутких Сердец многомиллионный грант на создание препарата, способного наде-

лять человека невероятной силой и ловкостью без характерных для любого допинга побочных эффектов. Ассистентом доктора Миллера стала сотрудница Фонда, доктор Обри Райт, уже работавшая над схожим проектом. Кроме того, Фонд предоставил образцы и материалы некоторых предварительных исследований: странный серый пепел (с Ожога), вирус «Фенрис», кровь волка-оборотня и многое другое. В проектной документации не были упомянуты цели исследования, но доктор Миллер сразу предположил, что препарату уготовано военное будущее.

Именно тогда он и решил тайно запустить параллельное исследование, вознамерившись продать его результаты тому, кто предложит за них больше денег. Раз за разом заводя основной проект в очередной тщательно спланированный тупик, доктор Миллер постепенно синтезировал и улучшал собственную сыворотку, способную дать человеку силу и скорость волка-оборотня и при этом не позволить кровожадным инстинктам зверя взять верх над человеческим «Я». Усилия доктора Миллера увенчались успехом, и теперь осталось разве что купировать действие веществ, вызывающих стремительное обрастание шерстью.

К несчастью для него, Фонд начал подозревать его в двойной игре. Стремясь замести следы, он вколол себе самый перспективный образец экспериментальной сыворотки (Ч. С. 243), напал на доктора Райт, выкрал все исследовательские данные и сымитировал побег — вместо того, чтобы носиться по кампусу в облике человека-волка, он вернулся в свою секретную лабораторию и стал дожидаться, пока действие препарата сойдёт на нет.

Тем временем, несмотря на то, что Гленмак доказал свою верность Элен, успех, которого студенты достигли на озере Грейстоун, лишь укрепил её уверенность в том, что новые протеже доктора Макланахана заслуживают самого пристального внимания. Упорно желая уберечь их от участи, которая постигла Джексона Грина, он с большой неохотой соглашается подвергнуть героев новому испытанию и привлечь их к поискам похищенной собственности Фонда Чутких Сердец.

ПОЗДНИЙ ЗАВТРАК

Профессор Макланахан торопливо обзванивает героев, приглашая их на поздний завтрак в Преподавательский Клуб — изысканный университетский ресторан для членов преподавательского состава и их гостей. Гленмак встречает их не один, но в сопровождении ещё одного агента Фонда Чутких Сердец, которого Макланахан представляет как профессора Уэйна Легревеллека. Доктор Макланахан рассказывает им, что сегодня ночью его разбудил звонок от одного студента, сотрудника Службы Охраны кампуса, который при помощи университетской системы видеонаблюдения засёк нечто очень странное.

Доктор Легревеллек запускает видеозапись на своём смартфоне: на женщину в лабораторном халате нападает существо, напоминающее нечто среднее между оборотнем и чудовищным Ирокезом. Нападение заканчивается тем, что существо бьёт женщину головой об один из лабораторных столов. Прежде чем исчезнуть из кадра, оно успевает стащить несколько пробирок и выдернуть внешний жёсткий диск из лабораторного компьютера.

Доктор Легревеллек считает, что этот «оборотень» — не кто иной, как его собственный ведущий исследователь, доктор Аллен Миллер. Женщина на видео, ассистент доктора Миллера по исследовательской работе, жива, но находится в больнице с сотрясением мозга. Нападение произошло прошлой ночью, и сотрудник Службы Охраны сразу же позвонил ему и попросил приехать «помочь с опознанием участников происшествия». Легревеллек сообщает, что не знает, над чем работал его сотрудник, поскольку исследование было заказано каким-то частным фондом, но тот же самый спонсор щедро профинансировал генетические исследования самого Легревеллека (прорывная

работа в области генной терапии, основанной на регенеративных способностях различных животных), и он решил не задавать лишних вопросов. Профессор предполагает, что Миллер находится под воздействием одного из экспериментальных препаратов, а потому помимо очевидных физических метаморфоз, вероятно, может пребывать и в состоянии радикально изменённого сознания. Несмотря на твёрдую уверенность охранника в том, что «чувак был в костюме гориллы», Гленмак склонен согласиться с версией Легревеллека.

Доктор Легревеллек вручает героям листок бумаги, на котором указан адрес лаборатории доктора Миллера, его домашний адрес, а также имя его ассистентки. Легревеллек добавляет, что связаться с Миллером так никому и не удалось, а «чувак в костюме гориллы» более не попадался ни на одной из камер; по сути, никто не исключает, что он до сих пор скрывается где-то в лабораторном корпусе. Пояснив, что участие в этом деле Гленмака (и вообще любого из профессоров) может привлечь слишком много внимания, он просит студентов отыскать доктора Миллера прежде, чем тот успеет причинить вред кому-нибудь ещё, а заодно вернуть похищенные им препараты и жёсткий диск — только так есть надежда синтезировать лекарство и спасти незадачливому профессору жизнь. Подобная трансформация, как считает профессор, должна быстро исчерпать энергетические резервы организма, так что доктор Миллер сейчас, вероятнее всего, просто спит. Если герои успеют выследить его до наступления ночи, существует неплохой шанс, что «оборотня» удастся взять голыми руками.

Макланахану сильно не нравится происходящее, так что в этот раз он почти не участвует в разговоре, и его коллеге по Фонду приходится отдуваться в одиночку. Впрочем, если кто-то из студентов упомянёт Ирокеза, Гленмак нехотя признает, что определённое сходство между ними есть, а значит, два дела действительно могут быть связаны.

Без шерифа в голове

Обри Райт — настоящая социопатка. Она ассистировала во время безумных экспериментов её бывшего наставника, доктора Филиппа Перри, но даже в самые жуткие моменты её обуревало лишь холодное и отчуждённое любопытство. Она не знает ничего ни о Схождении, ни об истинных целях Фонда Чутких Сердец, но испытывает радость от причастности к тому, что считает строительством «Нового Мирового Порядка», одним из инструментов насаждения которого будут созданные при её участии суперсолдаты. Обри будет сотрудничать со студентами, но только если убедится, что они смогут привести её к доктору Миллеру.

Вопросы и ответы

Если студенты захотят допросить раненую ассистентку Обри Райт, стоит учесть, что она запланировала себе довольно насыщенный день. Первые два часа после того, как герои выйдут из Преподавательского Клуба, она будет находиться в диагностической палате окружного госпиталя. Её нанимателям удалось придумать вполне правдоподобную историю, но врачи хотели убедиться, что сотрясение не вызовет осложнений. Проснувшись после наркоза, Райт холодеет от ужаса, осознав, что доктор Миллер, став оборотнем, вполне мог заразить её ликантропией. Спешно выписавшись, она немедленно отправляется в лабораторию.

Следующие два часа она будет лихорадочно трудиться там, проверяя и перепроверяя результаты собственных анализов. Убедившись, что заражения нет, Райт переходит к следующему пункту своего расписания — поиску личных лабораторных журналов Миллера. Или самого Миллера — для продолжения исследований достаточно образцов его крови или тканей. Одержимая стремлением во что бы то ни стало создать свою супер-сыворотку Обри покида-

ет лабораторию и отправляется к дому доктора Миллера, надеясь обнаружить там хоть какие-то подсказки, способные указать на его текущее местоположение.

Вне зависимости от того, где студенты повстречают Райт, её начальной реакцией по отношению к героям будет несговорчивость. Если студенты упомянут, что их послал доктор Легревеллек, её реакция улучшится до нейтральной. Памятуя о том, что бывает за разглашение секретных данных Фонда, Обри будет увиливать от вопросов, касающихся предмета их с Миллером совместных исследований, пока в результате успешной проверки *убеждения* со стороны студентов её реакция по отношению к ним не улучшится до дружелюбия или желания помочь. Проявив дружелюбие, она признается, что целью исследований была разработка препарата, способного превратить человека в волка-оборотня. Если Обри испытывает желание помочь, она соглашается присоединиться к студентам (конечно, если они её об этом попросят) и уверенно заявляет, что метаморфозу, произошедшую с доктором Миллером, не могла вызвать ни одна сыворотка из тех, над которыми они вели совместную работу. Это значит, что где-то существует вторая, секретная лаборатория, в которой Миллер занимался параллельными и, судя по всему, куда более результативными исследованиями.

✪**Обри Райт:** этот персонаж обладает параметрами статиста-сектанта, описание которого можно найти на стр. 108 «Зачётной книжки». Обри — *дикая карта.* Кроме того, она обладает *изъянами заносчивость и жажда крови.*

ДОМ ДОКТОРА МИЛЛЕРА

В современном кирпичном особняке, принадлежащем профессору Миллеру, никого нет — по крайней мере, если позвонить в звонок, никто не отзовётся. *Успешная проверка внимания (–1)* позволит найти бутафорский камень, в котором спрятан запасной ключ от входной двери. Как вариант, герои могут обойти здание и попытаться преодолеть единственную линию обороны дома — крупного пуделя, резвящегося на заднем дворе. Студенты могут либо отвлечь его чем-нибудь съестным, либо попытаться подружиться (начальная реакция пуделя по отношению к персонажам — несговорчивость). Оказавшись на заднем дворе, герои могут пройти проверку взлома, чтобы попытаться проникнуть в особняк через окно или раздвижные панорамные двери, ведущие с террасы в гостиную.

Если в этот момент Обри находится в доме, студенты могут пройти проверку внимания, чтобы попытаться заметить следы недавнего и торопливого обыска. На домашнем компьютере профессора нет никаких намёков на его текущее местоположение, но *успешная проверка внимания (–1)* позволит заметить распечатки с лабораторного масс-спектрометра, надписанные «ЧС 211» и «ЧС 211-б, лаб.№ 2». Уликой здесь являются отнюдь не данные спектрометра, а надписи, сделанные рукой доктора Миллера — документальное подтверждение того, что у него действительно есть вторая лаборатория.

- **Крупный пудель (1):** это собака, описание которой дано на стр. 146 «Дневника авантюриста».

ЛАБОРАТОРИЯ

На двери в лабораторию доктора Миллера прикреплено запретительное предписание отдела безопасности, но сама дверь не заперта. Все следы ночного нападения тщательно ликвидированы. Вдоль стен расположены длинные стойки, уставленные различным лабораторным оборудованием, шкафчиками, холодильниками и ящиками с расходными материалами.

За одним из металлических шкафов у дальней стены и устроен вход в «секретную лабораторию» доктора Миллера — по сути, небольшую комнатку, фальшивой стеной отгороженную

от основного помещения. Дверью служит задняя стенка упомянутого шкафа, которую предусмотрительный профессор открутил, а затем вернул на место, предварительно навесив петли и прикрепив с обратной стороны пару мощных магнитов. Дверь не заперта — если толкнуть её достаточно сильно, она просто откроется.

После полудня из-под этого шкафа начнёт натекать лужа. Торопясь замести следы, доктор Миллер спустил все образцы в раковину: к несчастью для него, составы вступили в реакцию, схватились комом и наглухо закупорили сток. Пока доктор Миллер спал, конденсат, поступающий в водоотвод из системы климат-контроля, постепенно переполнил забитую раковину и полился на пол. Персонажи, оказавшиеся к тому времени в помещении основной лаборатории, могут пройти *проверку внимания (–3)*, чтобы суметь заметить воду, скопившуюся у порога замаскированной двери. С каждым часом (по мере роста лужи) штраф к *проверке внимания* будет уменьшаться на 1.

На момент начала этой сцены доктор Миллер продолжает отсыпаться, восстанавливая силы после трансформации (при этом он считается пассивной охраной). Пока студенты находятся в основном помещении лаборатории, каждый из них должен пройти проверку маскировки. Чтобы войти в потайную дверь незамеченным, студент должен пройти *проверку маскировки* по правилам последнего шага (см. стр. 27 «Дневника авантюриста»).

Если Обри Райт сопровождает студентов и присутствует во время кульминации приключения, она будет держаться позади и не станет вмешиваться в сражение, пока не сочтёт, что его исход предрешён.

Если герои не смогут отыскать потайную лабораторию до полуночи, небольшой потоп в лаборатории разбудит доктора Миллера, который соберёт все оставшиеся у него образцы, прихватит жёсткий диск с материалами исследований и будет таков.

Злодейский монолог

Крохотная потайная лаборатория оснащена почти так же хорошо, как и основная. Доктор Миллер — снова в человеческом обличье — спит в кресле, сидя за своим рабочим столом. Если во время предыдущей сцены студенты провалили хоть одну проверку маскировки, то их появление сразу же разбудит спящего учёного. Как только Миллер поймёт, что его убежище раскрыто, он тут же вкатит себе последнюю дозу сыворотки (стандартное действие) и спрячет опустевший шприц. Поскольку трансформация — процесс отнюдь не мгновенный, учёный постарается заговорить героев и, таким образом, выиграть немного времени. Ближе к концу этого разговора студенты получат возможность пройти проверку внимания, чтобы заметить, что с телом профессора явно происходят какие-то изменения. Если проверка окажется провальной, следующий этап трансформации будет последним — тело доктора Миллера покроется шерстью, и щуплый профессор превратится в ужасное чудовище (действие сыворотки продлится ещё четыре часа).

Если студенты дадут Миллеру шанс выговориться, тот, понимая, что его подписка о неразглашении в любом случае скоро утратит свою актуальность, расскажет студентам и об исследовании, и об основополагающей роли Фонда Чутких Сердец, и о своих размышлениях на тему военного потенциала препарата ЧС 243.

Если в момент завершения трансформации доктор Миллер не связан по рукам и ногам, он немедленно бросается в атаку. Обрати внимание, что изначально он не стремится убивать студентов. Всё, чего он хочет, — это вырваться из западни и сбежать.

✪**Оборотень:** типичный оборотень, описание которой дано на стр. 145 «Дневника авантюриста». Это существо — *дикая карта.*

Эпилог

Если студентов сопровождает Обри Райт, она не отстанет от них, пока не получит копию материалов исследования своего коллеги (или образец его крови и тканей).

Также стоит помнить, что в большинстве помещений этого корпуса нет звукоизоляции, и если дело не происходит поздно вечером, то звуки сражения и тому подобный громкий шум быстро привлекут внимание сотрудников соседних лабораторий. Если о происходящем, так или иначе, станет известно доктору Легревеллеку, он немедленно вызовет «команду прикрытия» Фонда Чутких Сердец. В противном случае студентов, ошивающихся вокруг разгромленной лаборатории, ожидает долгая ночь в полицейском участке. Если в схватке доктор Миллер будет убит, его тело примет человеческий облик практически сразу после того, как его сердце перестанет биться.

Если студенты вернут похищенные материалы исследования доктору Легревеллеку или Гленмаку, их поблагодарят за помощь и вручат «разовую стипендию» от Фонда Чутких Сердец — по $500 каждому. Вне зависимости от исхода приключения, Гленмак наотрез откажется и дальше вовлекать своих студентов в дела Фонда.

Если студенты попытаются разузнать что-нибудь об этой загадочной организации, Фонд немедленно предпримет ряд контрмер, призванных отбить всякое желание продолжать это расследование. Подробности остаются на откуп Декану, но арсенал этой организации довольно обширен: сфабрикованные обвинения в мошенничестве с экзаменационными билетами; новостные заметки, выставляющие героев не в лучшем свете; различные порочащие их репутацию слухи; подложные иски о невыплате взносов за обучение, жильё или машину и многое другое. Каждый раз неприятности сопровождаются анонимными сообщениями, намекающими на то, что проблемы закончатся раз и навсегда, стоит только студентам бросить учёбу и навсегда покинуть Пайнбокс.

СТАРШИЙ КУРС

ВОССОЕДИНЕНИЕ

Это приключение можно провести в любой момент учёбы на четвёртом курсе, но лучше всего, если оно пройдёт во время последнего, предвыпускного семестра. На связь со студентами выходит Джексон Грин. Он рассказывает им об истинной цели Фонда Чутких Сердец и просит о помощи. Под прицелом — проект «Сверхчеловек». Джексон предлагает разделиться и ударить сразу по двум уязвимым точкам проекта — эффективный план, способный обеспечить успех предприятия даже в случае провала одной из групп. В ходе операции героям удаётся выяснить точное время Схождения — через три дня после выпускной церемонии.

ВВОДНАЯ

Бежав из собственного дома после нападения Ирокеза, напуганный и раненый Джексон Грин залёг на дно. Первым делом он начал исподтишка прощупывать прошлое Элен Лэйн, выясняя, каким образом она связана с гигантскими чупакабрами, и какое отношение ко всему этому имеет Гленмак, его старый друг и наставник.

Со временем он раскопал и связь Элен с Фондом Чутких Сердец, и информацию о планах этой организации, и данные о наступлении второго Схождения. Джексон считает, что Элен и её последователи решили воспользоваться этим Схождением и под шумок сделать первый шаг к мировому господству (не больше и не меньше), а все эти генетически улучшенные чупакабры, как и многие другие программы проекта «Сверхчеловек» (он же Фонд Чутких Сердец), служат одной единственной цели — созданию непобедимой армии.

Эта его убеждённость только окрепла, когда Джексон узнал, что Фонд выиграл федеральный тендер на исследование «возможностей по улучшению боевых качеств солдата», а для его реализации получил в своё распоряжение помещения и постройки старой военной базы № 10. Джексон устроил лагерь в лесу и почти целый год тайно наблюдал за тем, что происходило на территории комплекса. Ему даже удалось спасти одного из «подопытных субъектов», выживших после небрежно проведённой выбраковки. С тех самых пор, как «Пол», оказавшийся вполне разумным (хотя и бессловесным) существом, оклемался, он стал для Джексона глазами и ушами, не упускающими никого и ничего из того, что происходило в кампусе и его окрестностях. Теперь, когда Фонд уже почти добился своей цели, Джексон решил сделать свой ход. Осталось найти тех, кто согласится ему помочь…

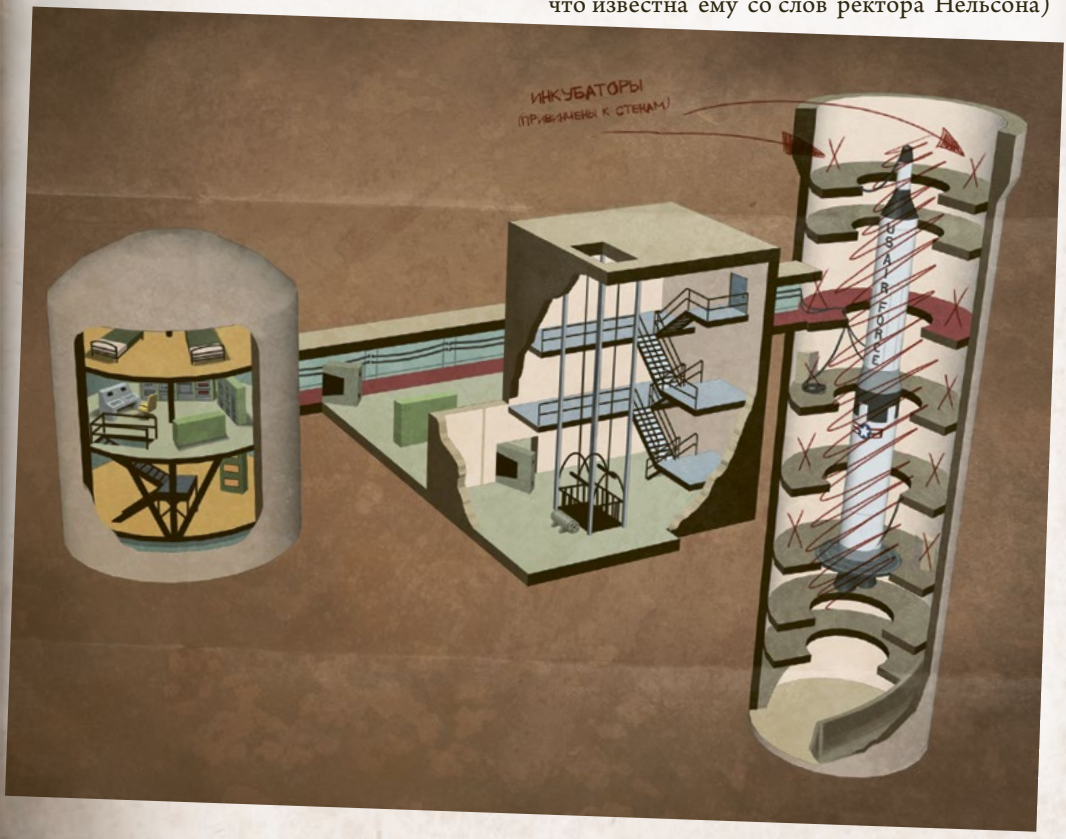
СРЫВ ПОКРОВОВ

Однажды вечером на телефоны студентов с неизвестного номера приходит одно и то же странное сообщение. Оно гласит: «Ответы на все ?ы западный кампус лесная тропа 2200 не палитесь». Через пару секунд с того же номера приходит ещё одна эсэмэска: «Возьмите в пиццеферме ковбойскую ×2».

Как и было обещано, в десять часов у ярко освещённого входа на лесную тропу, ведущую в дебри Биг Тикет, вырисовывается силуэт таинственного незнакомца (это чупакабра Пол, одетый в толстовку и мешковатые спортивные штаны; его лицо скрывает козырёк надвинутой по самые глаза бейсболки). Оставаясь в тени, он знаками велит студентам следовать за ним. Вскоре Пол приводит их к широкой просеке, расчищенной когда-то под постройку линии электропередач. Загадочный проводник куда-то исчезает, но у ближайшей опоры ЛЭП тарахтит работающим на холостых оборотах двигателем внедорожник с выключенными фарами. За баранкой видавшего виды джипа сидит исхудавший, порядком потрёпанный, заросший, но живой и здоровый Джексон Грин.

Он одет в подранный камуфляж и стоптанные ботинки — даже его знаменитая шляпа выглядит так, будто её кто-то жевал. Вместо приветствия он интересуется судьбой «ковбойской особой с двойной начинкой» и жадно набрасывается на еду.

Утолив первый голод, Грин отвозит студентов в свой лесной лагерь. Во время тряской поездки по лесным просекам и межевым колеям, накатанным вдоль изгородей чьих-то ранчо и ферм, Джексон рассказывает о событиях, предшествовавших его исчезновению, о предательстве Гленмака, первом Схождении (ту часть истории, что известна ему со слов ректора Нельсона)



и о расследовании деятельности Фонда Чутких Сердец. Хотя Джексон и ссылается несколько раз на «нашего человека на кампусе», имя ректора Нельсона он так и не называет: «Это не моя тайна, и раскрыть её вам я не могу».

ДЕЛО

Получив сытную пищу для размышлений, студенты, наконец, прибывают в немудрёный лагерь Грина. Джексон просит студентов о помощи. Наблюдая за Базой X, он пришёл к выводу, что специалисты Фонда приступили к «серийному производству» новой, ещё более крупной и более сильной породы чупакабр. С этими словами Джексон представляет героям Пола, который снова становится видимым и бесшумно проступает на фоне окружающей лагерь темноты. Вдвоём с Грином им удалось выяснить, что первая партия чупакабр-гибридов уже подрастает и вскоре будет готова покинуть свои инкубаторы.

Джексон уверен, что база (как и сам Фонд) пользуется чьим-то покровительством на самых верхах политического Олимпа. Две независимые попытки разоблачения Фонда Чутких Сердец закончились провалом, не успев даже как следует набрать обороты. Решив не лезть на рожон, Джексон с Полом избрали иной подход к решению проблемы — саботаж. Им удалось выяснить, что существует сразу два способа необратимо нарушить работу инкубаторов. На первый взгляд этот план тоже кажется безумием, но в данный момент в комплексе Фонда находится лишь самый необходимый минимум сотрудников, так что у героев есть достаточно неплохие шансы на успех. Чтобы удвоить эти шансы, Джексон предлагает разделиться и ударить по обеим уязвимым точкам системы одновременно: первая группа должна будет отравить систему водоснабжения инкубаторов, а вторая — испортить автоматический температурный регулятор. Кто именно войдёт в состав каждой группы — решать студентам. Каждому желающему Джексон раздаст подготовленные заранее распечатки со схемой расположения помещений стандартного пускового комплекса шахтного базирования «Титан I» (информация давно рассекречена — любой интернет-поисковик справится за пару секунд).

Джексон готов обсуждать детали предстоящей миссии, но сроки её проведения (завтрашний вечер) он откажется переносить наотрез. Кроме того, он считает, что ради соблюдения конспирации (как известно, у Фонда повсюду свои глаза и уши) до момента начала операции никто не должен покидать пределов лагеря. Если студенты оставили в Пайнбоксе какое-нибудь снаряжение, они могут обратиться к Полу. Кивнув, немой чупакабра растворится в ночи и вернётся с вещами ещё до восхода солнца.

✪ **Джексон Грин:** описание этого персонажа приведено на стр. 103 «Зачётной книжки».

✪ **Пол:** этот персонаж обладает параметрами чупакабры-гибрида (см. стр. 127). Пол — дикая карта. Кроме того, у него *изъян хромота* и особенность размер –1.

СДЕЛАЕМ ЭТО ПО-ТИХОМУ

Нашим диверсантам предстоит преодолеть недавно отремонтированный забор, обойти полосу препятствий (Джексон называет её «чупакаброиспытательным полигоном») и при этом не попасть в поле зрения камер системы видеонаблюдения. Следующий этап — тоннели. Главный вход на базу — это примыкающий к наземным постройкам железобетонный купол, под которым находится ведущий вниз лестничный колодец. В первую очередь героям предстоит разобраться с камерой наблюдения, направленной прямо на толстенную металлическую дверь, за которой и скрывается спуск в подземную часть комплекса. Чтобы взломать замок на этой двери, понадобится *успешная проверка взлома (–2)*. Альтернативный путь внутрь — система вентиляции. Она достаточно велика, чтобы в неё мог протиснуться человек, но передвижение по ней сильно затрудняют

База X

Старая ракетная база класса «Титан I» наилучшим образом подходит для нужд Фонда Чутких Сердец. На деньги от тендера из Пенагона они отремонтировали тоннели и шахты, а заодно и переоснастили их самым современным оборудованием. Инкубаторы установлены на многоярусных платформах, размещённых внутри ствола ракетной шахты. Несмотря на масштабность проекта, для обслуживания комплекса требуется всего девять технических специалистов Фонда. Живут они там же, в восстановленном казарменном отсеке базы, работают сменами по восемь часов. Один техник постоянно дежурит в центре управления, другой — в машинном зале, третий — в инкубационном комплексе, размещённом в бывшей ракетной шахте. Между сменами техники проводят время в казармах.

В тоннелях базы обитает стая усовершенствованных чупакабр, присматривающих за рождением нового поколения своих собратьев. Они далеко не столь умны, как Пол, но весьма хитры и вполне способны отличать друзей от врагов.

установленные через каждые несколько метров вентиляторы. Аварийные выходы, упомянутые далее, в сцене «План Б», заперты, и открыть их можно только изнутри.

Отравленный колодец

Группе, чьим заданием будет саботаж системы водоснабжения, Джексон вручит целую канистру отравы. Для работы инкубаторов требуется постоянная подача воды, которую специальные системы смешивают с нужными веществами и распыляют над кладками в виде лёгкой водяной дымки. Смесь оседает на яйцах и медленно впитывается зародышами сквозь микроскопические поры в скорлупе.

Отравителям предстоит пробраться в машинный зал, в котором находятся электрогенератор и насосно-фильтровальная установка. В зале очень шумно, и, помимо студентов, там находится один из техников Фонда, занятый плановым техосмотром. Если студенты попадутся ему на глаза, им предстоит серьёзно попотеть, чтобы выдумать достоверное оправдание своему пребыванию на закрытой территории: в конце концов, персонал Базы X ограничен девятью сотрудниками, которые прекрасно знают друг друга в лицо, а сам проект проходит в рамках строжайшей секретности (*успешная проверка убеждения* –2).

Решив проблему с техником, герои должны найти среди множества труб систему фильтрации водоснабжения (понадобится проверка *внимания, знаний (инженерное дело)* или другого подходящего навыка), вынуть фильтр, влить яд, вернуть фильтр на место и снова включить насос. Примерно через полчаса отравленная вода доберётся до инкубаторов, и армия чупакабр будет уничтожена в зародыше. К несчастью, сразу же (или незадолго до того), как эта часть миссии будет выполнена, под сводами базы раздастся сигнал всеобщей тревоги. Переходи к сцене «План Б», стр. 55.

- **Техник Фонда (1):** этот персонаж — типичный статист-сектант (см. стр. 108 «Зачётной книжки»), но вместо кинжала у него при себе большой разводной ключ (сила+d6).

Здесь действительно жарко или это ты такая горячая?

Для выведения чупакабр требуется жаркая и влажная среда, как в той теплице, где герои убили Ирокеза. Группе, чьим заданием будет саботаж автоматического температурного регулятора, предстоит сменить настройки прибора при помощи одного из компьютеров комплекса (как вариант, можно подключить свой ноутбук к проводной сети базы и попытаться вломить-

ся в систему через «чёрный вход»). Подходящее место для проникновения в сеть имеется в ракетной шахте, переоборудованной в инкубаторный зал (см. описание сцены «План Б»). Чтобы найти его, студенты должны пробраться туда, решить проблему с техником (см. выше) и успешно пройти проверку *внимания*. Взлом системы при помощи ноутбука — это проверка *расследования* со штрафом –4 или *знаний (компьютеры)* со штрафом –2.

Если же студенты решат воспользоваться одним из компьютеров комплекса, стоит помнить, что прямым доступом к автоматическому температурному регулятору обладает только сервер, установленный в бывшем центре управления базой. Этот центр представляет собой трёхэтажный бункер, отремонтированный, оснащённый по последнему слову техники и разделённый на два модуля — жилой (уровень «1») и служебный (уровни «0» и «-1»). Вход в бункер располагается на уровне «0», там же подвешен огромный широкоэкранный телевизор, транслирующий изображения с десятка раскиданных по всей базе камер видеонаблюдения, и компактная, но очень хорошо оборудованная лаборатория. Внизу устроена серверная, а наверху — казармы, в которых коротают время и отсыпаются после смены шестеро техников Фонда. Наверх и вниз ведут прочные металлические лестницы, но чтобы пробраться к ним, студентам предстоит сначала решить проблему с дежурным, желательно так, чтобы не поднять по тревоге весь остальной персонал.

Вне зависимости от того, как герои войдут в сеть, залогинившийся под «админом» хакер увидит перед собой аскетичную оболочку, увенчанную строкой меню со списком доступных команд. Одна из них открывает окно с ветвистым архивом данных под заголовком «Проект Сверхчеловек», в котором содержится информация и об экспериментах с чупакабрами, и о штамме «Фенрис», и о жутких генетических опытах доктора Перри, и о многом, очень многом другом.

Многочисленные программные и аппаратные предохранители не позволят просто взять и отключить инкубаторы, но температурный регулятор ими не защищён. Конечно, яйца в любом случае погибнут далеко не сразу, но неблагоприятная температура примерно за час сделает будущих чупакабр бесполезными для Фонда Чутких Сердец.

Как только герои начнут закругляться, на экран выскочит оповещение, гласящее: «Симуляция Схождения #9.361 завершена. Воспроизвести? Да/Нет:_». Набрав «да», студенты увидят анимированную карту округа Голан, над которым движутся и постепенно всё плотнее переплетаются разноцветные нити лей-линий. Масштаб карты не настолько мал, чтобы можно было точно определить эпицентр Схождения — ясно только, что где-то над кампусом. Единственное, что не вызывает сомнений, — это дата. Обратный отсчёт заканчивается, когда дата в нижнем углу показывает май, третий день после выпускного.

- **Техник Фонда (1):** этот персонаж — типичный статист-сектант (см. стр. 108 «Зачётной книжки»), но вместо револьвера у него при себе тазер для укрощения излишне буйных чупакабр.

План Б

Как только герои добиваются того, зачем пришли (или незадолго до того), в помещениях комплекса раздаётся сигнал общей тревоги: один из экстрасенсов Фонда почуял что-то неладное и приказал сотрудникам комплекса запечатать все выходы, заперев нарушителей внутри, как крыс в мышеловке. Услышав сирену, техники вооружаются табельными револьверами из оружейного шкафчика в казарме и делятся на две группы. Первая группа присоединяется к дежурному в центре управления, а все остальные запираются изнутри в машинном зале. Тем временем в логове, устроенном в одном из примыкающих к шахте газоотводных колод-

цев, просыпается и отправляется на охоту небольшая стая усовершенствованных чупакабр. Принимая во внимание форму и размеры комплекса, скорее всего, стая настигнет свою добычу в длинном тоннеле между машинным залом и шахтой с инкубаторами. Помни, что эти существа будут драться не на жизнь, а на смерть.

Согласно карте Джексона, единственное спасение — старый аварийный выход, который расположен на самом верхнем ярусе шахтной пусковой установки. Старая дверь надёжно заперта изнутри, но работает безотказно — никаких неприятных сюрпризов героям она не подкинет.

Самый короткий путь к бегству лежит через шахту, где студентам представится возможность своими глазами взглянуть на будущую армию Фонда. Стены шахты сверху донизу окольцованы бесконечными рядами инкубаторов — герметичных металлических шкафов в метр высотой. В центре ствола шахты, там, где когда-то находилась ракета, установлена центральная опора многоярусной металлической платформы, пронизанной двойной спиралью лестничных пролётов. Сквозь небольшие оконца, забранные прочным термостойким стеклом, отчётливо виднеются ровные ряды покрытых конденсатом шероховатых яиц размером с футбольный мяч.

- **Техник Фонда (4):** этот персонаж — типичный статист-сектант (см. стр. 108 «Зачётной книжки»), но без кинжала.
- ✪ **Вожак стаи усовершенствованных чупакабр (1):** самый крупный и сильный самец стаи. Эта усовершенствованная чупакабра (см. стр. 127) — дикая карта.
- **Усовершенствованная чупакабра (по количеству героев и их союзников из числа диких карт):** эти усовершенствованные чупакабры тоже опасны, хотя и не являются дикими картами.

Эпилог

Чтобы благополучно раствориться в ночи, студентам достаточно будет выбраться на поверхность, собраться с духом и успешно пройти проверку маскировки.

Джексон, обуреваемый вполне обоснованной паранойей, решает отложить своё возвращение до окончания всей этой истории со Схождением. Он поручает студентам пронаблюдать движение лей-линий, вычислить координаты эпицентра грядущего Схождения и сообщить результат, и напоминает, что важно не дать Гленмаку понять, что его тайна раскрыта. Когда придёт время действовать, профессор Макланахан может стать единственным надёжным источником достоверной информации о деятельности Фонда.

Напоследок бывший аспирант предупреждает героев, что худшее ещё впереди — теперь, когда заветная цель так близка, Элен Лэйн и Фонд Чутких Сердец не остановятся ни перед чем.

Интерлюдия

С началом последнего семестра паранормальная активность вокруг «Гнезда Ворона» достигает своего пика — значение *характера* всех призраков повышается на одну *ступень*.

Что делать, если Джексон погиб?

Не волнуйся, конец света не насту… м-да, стоит признать, не слишком уместная метафора… скажем так — развитие сюжета на этом не остановится. В дело вступит наша тёмная лошадка — старый добрый ректор Нельсон. Он отрекомендуется студентам как единственный выживший в битве при Ожоге и тот самый тайный союзник, о котором упоминал Джексон. В дальнейшем он просто предоставляет всю ту же информацию, которую в противном случае предоставил бы сам Грин.

ВЫПУСКНОЙ

Определив координаты эпицентра грядущего Схождения, герои понимают, что просто обязаны предотвратить ритуал с жертвоприношениями, который Элен намеревается провести во время выпускной церемонии. Впрочем, для начала им предстоит пробиться сквозь восставшие из пепла полчища демонов, уничтоженных когда-то пламенем, что породило Ожог. Окопавшись в подземных тоннелях под «Гнездом Ворона», Элен замышляет массовое убийство и предлагает героям присоединиться к ней.

ВВОДНАЯ

Теперь, когда проект «Сверхчеловек» сорван, Чуткие Сердца вновь решают обратиться к магии. Крест де ла Гарзы, пространственный визуализатор, синяя линза Светоча Глубин — все эти предметы нужны были Элен для того, чтобы доработать и усилить тот самый ритуал, в результате которого появился Ожог. Одержимая стремлением предотвратить Схождение раз и навсегда она пошла на радикальные меры. На роль жертвенных агнцев она избрала несколько тысяч студентов и их родителей — гостей выпускной церемонии, традиционно проходящей на территории футбольного стадиона ВТУ.

Временем проведения ритуала был назначен день выпускного, а местом — «заброшенные» тоннели недостроенного суперколлайдера. Ритуал начнётся на рассвете, продлится целый день и достигнет кульминации ко времени начала заключительной части церемонии — вручения дипломов.

ЗАЧЁТ ПО ПАРАНОРМАЛЬНОЙ КАРТОГРАФИИ

В эпилоге предыдущего приключения Джексон Грин попросил студентов отследить движение лей-линий, чтобы выяснить, где именно Элен и её Чуткие Сердца решили устроить Схождение. Достаточно нанести на карту направление движения трёх отдельных лей-линий, чтобы понять, что Схождение случится где-то в районе «Гнезда Ворона» — университетского футбольного стадиона. Изучение истории стадиона (если понадобится, по настоянию Джексона) позволит узнать о проложенных под ним тоннелях недостроенного суперколлайдера. Подробнее и о самом стадионе, и об этих тоннелях можно прочесть в «Зачётной книжке», в разделе Достопримечательности ВТУ, на стр. 57.

ВЫПУСКНОЙ

Для тех, кто сдал последние экзамены, наступает выпускной. Семьи студентов съезжаются в город, чтобы принять участие в торжественной церемонии, но сквозь атмосферу праздника то и дело пробиваются отчётливые нотки хаоса. Джексон выходит на связь ближе к полудню и сообщает, что ему не удалось найти никакой информации касательно Чутких Сердец и приближающегося с каждым часом Схождения. Похоже, настало время поговорить с Гленмаком, и Джексон просит студентов составить ему компанию. Эту встречу следует подгадать так, чтобы она состоялась уже под конец вечера — дефицит времени поможет создать необходимый накал страстей (не столько в этой сцене, сколько во всех последующих).

Сначала высказанные в его адрес обвинения профессор Макланахан с гневом отвергает. Впрочем, предстоящая гекатомба поколебала решимость Гленмака, твёрдо убеждённого в том, что всеобщее благо всегда стоит превыше личного. Если герои не перейдут сразу к насилию, эта встреча станет социальным конфликтом (см. стр. 99 «Дневника авантюриста»). В ходе этого конфликта Гленмак попытается оправдать своё двоедушие и объяснить, что цель Чутких Сердец — не воспользоваться Схождением, а предотвратить его (+2 к проверке *убеждения* в этом раунде). Он поясняет, что Элен переделала недостроенный суперколлайдер так, чтобы тот сфокусировал магию креста де ла Гарзы и, пропустив её сквозь синюю

линзу Светоча Глубин, направил в пространственный визуализатор Лили Боутрайт. Однако для того, чтобы эта магическая установка заработала и лей-линии вернулись к своему естественному местоположению, необходим мощный выброс потусторонней энергии, который способно обеспечить лишь массовое человеческое жертвоприношение. Обеспечить его должно пламя нового Ожога, готовое вот-вот вспыхнуть над кампусом Восточно-Техасского Университета. Да, люди погибнут, а университет будет уничтожен, но ведь на кону стоит судьба всего мира!

Это противостояние может стать для героев определяющим, так что тебе и твоим игрокам предстоит разыграть его на полную катушку. Если героям удастся вернуть Гленмака на путь добродетели, они не только останутся верны своим принципам, но и получат в свои руки наилучший шанс остановить кошмарный ритуал Элен и найти иной способ предотвращения Схождения. Гленмак настаивает на том, чтобы сопровождать героев, — осведомлённый человек, имеющий доступ в святая святых Фонда Чутких Сердец, им точно не помешает.

Если же герои выберут путь насилия и попытаются сходу выбить из профессора всю информацию, он расскажет им только о секретном лифте и о том, как спуститься на нём в тоннели. В этом случае Гленмак, конечно, никуда с ними не пойдёт, так что этими указаниями его содействие и ограничится.

Как бы то ни было, Макланахан вручает героям ключ от лифта, ведущего в ложу почётных гостей. Если знать как, с его помощью можно спуститься и в бункер, соединённый с тоннелями суперколлайдера.

ОЖОГ ЖИВ

Пока герои ещё не ушли (или по дороге к лифту, если Гленмак решил отправиться вместе с ними), у профессора Макланахана в кармане звонит телефон. На проводе один из членов внутреннего круга Элен Лэйн. Он сообщает, что демоны Ожога, влекомые эманациями приближающего Схождения, вновь обрели плоть — их пепельные полчища вот-вот захлестнут Пайнбокс. Элен опасается, что демоны сорвут её ритуал, попросту перебив всех намеченных для него жертв. Основным силам службы безопасности Фонда, а также большей части его магов уже отдан приказ всеми силами сдерживать подступающие демонические орды. Гленмаку приказывают немедленно вернуться и помочь Элен с ритуалом.

Теперь, когда студенты знают, как проникнуть в бункер Чутких Сердец, штурм подземной твердыни можно начинать в любой момент. Самое время как следует подготовиться и созвать всех союзников — в решающую схватку следует вступать всеоружии. Когда герои прибывают на стадион, участники и зрители выпускной церемонии (в том числе, друзья и родственники самих героев) начинают занимать места на трибунах стадиона. Ты как Декан волен сделать так, чтобы по дороге студенты встретили пару-тройку знакомых лиц — людей, с которыми они познакомились в ходе минувших приключений.

Согласно протоколу, ложа для почётных гостей сегодня не используется, так что эта часть стадиона относительно пуста, однако стоит героям перешагнуть через заграждения и приблизиться к лифту, с противоположной стороны коридора из-за угла, тяжело ступая по бетонному полу, выйдет громадный пепельный демон. Это чудовище умудрилось прорвать периметр безопасности Чутких Сердец, учуяло несущиеся из-под земли магические эманации и теперь, не обращая внимания на студентов, ломится к шахте лифта. Внезапно на его пути словно из воздуха возникает чупакабра-гибрид. Это последний удачный эксперимент проекта «Сверхчеловек», послуживший источником генетического материала для армии, уничтоженной героями в прошлом приключении, и ему, последнему представителю своего племени,

А почему мы не можем просто эвакуировать стадион?

Первое, что сегодня слышит каждый из посетителей стадиона, — это университетский гимн ВТУ. Пока звучит музыка, зачарованные громкоговорители, через которые она транслируется, внушают слушателю один простой приказ: «Сиди на своём месте и жди». Соответственно, все прибывающие статисты (студенты, преподаватели, гости университета) входят, спокойно рассаживаются и замирают, безучастно глядя в пространство и не подозревая, что их ждёт. Если же на территории стадиона оказывается персонаж из числа диких карт, он получает шанс избежать этого гипнотического внушения, прибегнув к проверке *характера*. Если персонажи убедят Гленмака присоединиться к ним, он предупредит об опасности. В противном случае, героям предстоит испытать её на своей собственной шкуре.

приказано охранять спуск в тоннели ценой своей жизни. Существа с рёвом вцепляются друг в друга, завязывается схватка, и в воздухе повисает облако выбитого из демона пепла. Внимание чудовищ сейчас полностью поглощено сражением, так что студенты могут либо просто воспользоваться лифтом, либо вмешаться, либо подождать, пока в живых ни останется кто-нибудь один, и избавиться от измотанного победителя. Чупакабра-гибрид не будет подчиняться Гленмаку, но прислушается к своему собрату Полу (конечно, если он вообще входит в импровизированный штурмовой отряд).

- ✪ **Пепельный демон (1):** это существо — убердемон (см. стр. 120 «Зачётной книжки»). Пепельный демон — дикая карта. Кроме того, он обладает слабостью (вода): +d6 урона.
- **Чупакабра-гибрид (1):** см. стр. 127.

Кульминация

Повернув ключ Гленмака в гнезде на панели управления лифтом, герои начинают спуск под землю. Через некоторое время двери открываются, и студенты оказываются в полупустой буферной зале, под прицелами автоматов отряда наёмников Фонда. Если героев сопровождает Гленмак, их спокойно пропустят; в противном случае нарушителей попытаются задержать (если получится — мирно, если нет — огнём на поражение) до дальнейших распоряжений Элен.

В противоположной стене помещения находится одна дверь, ведущая в оперативный штаб Чутких Сердец, прямоугольную комнату 5×7 клеток, из которой Элен руководит ходом ритуала. Одну из стен комнаты практически целиком занимает телевизионная панель, на которую выведены изображения с пары десятков камер наблюдения, установленных в тоннелях под стадионом, на трибунах самого стадиона, у входа в лифт и даже в зале с наёмниками, из которого студенты только что вышли. В стене напротив входа имеется ещё одна дверь, за которой располагается вход в тоннели суперколлайдера (см. иллюстрацию на стр. 61).

В этой комнате находятся трое магов из внутреннего круга Элен. Если «торжественный приём» в буферной зале заканчивается перестрелкой, маги атакуют первого же осмелившегося сунуться со стороны «захваченной» буферной зоны. В противном случае, они будут настроены враждебно, но не нападут, если их не спровоцировать.

Если бой-таки состоится, то в самый драматический момент схватки (желательно в самом конце) через дверь, ведущую в тоннели, войдёт Элен. При помощи своего кольца-кукловода она вмешивается в сражение и заставляет его участ-

ников замереть на месте. Если среди героев остались те, на кого талисман не подействовал, Элен использует своих новых марионеток в качестве живого щита и вновь повторяет приказ сложить оружие. Как только бой прекращается, Элен произносит: «А я-то гадала, насколько быстро вы сюда доберётесь. Что ж, время у нас ещё есть, давайте поболтаем».

- **Наёмник Фонда (6):** этот персонаж — типичный статист-наёмник (см. стр. 108 «Зачётной книжки»).
- **Маг (3):** этот персонаж — типичный статист-маг (см. стр. 108 «Зачётной книжки»), но у каждого из них при себе имеется талисман. Это либо электрическая ручка (*стрела*), либо телефон-раскладушка (*смятение*), либо кухонный таймер (*замедление*).

✪ **Элен Лэйн:** см. стр. 124.

Переговоры

Если герои соглашаются поговорить, Элен с готовностью отвечает на любые вопросы о Защитниках, Схождении, Ожоге, Фонде Чутких Сердец и проекте «Сверхчеловек». Не отрицая, что Фонд неоднократно шёл на убийства (и не только) ради достижения собственных целей, она, тем не менее, твёрдо убеждена в том, что судьба целого мира — это цель, которая оправдывает любые средства.

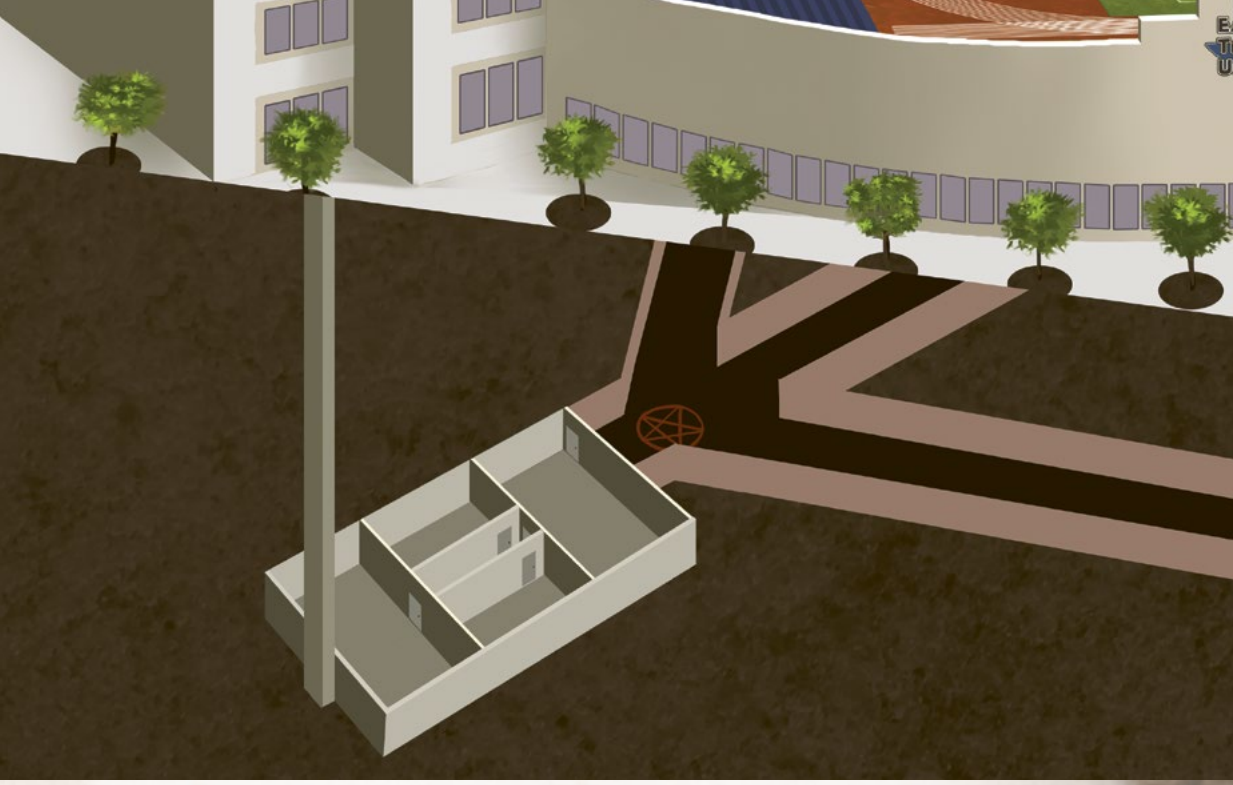
Где-то здесь диалог перерастает в социальный конфликт (см. стр. 99 «Дневника авантюриста»). Цель Элен — убедить героев (и Гленмака, если он примкнул к студентам), что её ритуал — единственный способ предотвратить глобальный апокалипсис. Цель героев (предположительно) — отговорить её от жертвоприношения и найти другой способ предотвратить Схождение.

Если Гленмак на стороне студентов, они получают +1 к *проверкам убеждения*. Если кто-то покажет Элен медальон, найденный после сражения с ревенантом Джеком Литтлом на озере Грейстоун, она испытает сильное эмоциональное потрясение и получит штраф –1 к *проверкам убеждения*. Как бы то ни было, у этого социального конфликта всего три вероятных исхода:

А что если я не хочу отправлять героев в Ад?

Даже если герои переживут встречу с Элен и её последователями, останется один нерешённый вопрос — само Схождение. Последнее приключение кампании отправляет героев сквозь пространственный разлом в мир «по ту сторону», где им предстоит предотвратить Схождение, действуя, так сказать, «изнутри». Если межпространственные путешествия не вписываются в твою кампанию по Пайнбоксу, то лучше будет, если герои просто измыслят какой-нибудь иной способ остановить, отсрочить или обратить Схождение вспять. Это может быть и комбинация уже имеющихся талисманов, которая не пришла в голову самой Элен, и включение в цепь ещё одного, четвёртого талисмана, и способ использовать энергию самого Схождения.

Всё это вполне подходящие варианты для Деканов, желающих исключить из истории часть с путешествием в потусторонний мир. В этом случае при ничьей в социальном конфликте нужная идея приходит в голову Элен, а при победе студентов — одному из героев. Если же ты хочешь разыграть всё «по жести» и возложить на студентов груз ответственности за неудачу, дай Схождению случиться. Если в конце кампании тебе нужен бадабум, пусть в этот мир хлынут демоны. Под занавес сообщи игрокам, что за время учёбы их персонажи повзрослели, стали истинными героями и возглавили сопротивление в войне за будущее человечества. Впрочем, как вариант, ничего примечательного вообще может и не произойти. Вообще эта ночь будет на удивление тихой… разве что, где-то в Пайнбоксе родится необыкновенное дитя — сам Владыка Демонов явится в этот обречённый мир.



1. Студенты присоединяются к Элен и помогают ей совершить то, что они сами же пытались предотвратить на протяжении последних четырёх лет.

2. Ничья. Переходи к событиям приключения «Схождение».

3. Студенты убеждают Элен провести ритуал без массового жертвоприношения или предлагают объединить усилия и найти другой способ предотвратить Схождение. Переходи к событиям приключения «Схождение».

Как только социальный конфликт исчерпывается, из интеркома на стене раздаётся взволнованный голос: «Здесь что-то не так! Схождение ускоряется. Повторяю, процесс входит в финальную фазу. Ориентировочное время до полного Схождения — один час». Видеотрансляция с камер над стадионом подтверждает сказанное — воздух над полем подёргивается пеленой дрожащего марева. Начинается Схождение.

СХОЖДЕНИЕ

Элен отправляет героев в мир духов. Там нашим бесплотным персонажам предстоит выбраться из-под земли и изыскать способ сорвать Схождение в самый последний момент. Если им это удастся, то отчаянный рывок в попытке вернуться домой уже не покажется таким уж тяжким испытанием.

МОЖЕТ, ЕСТЬ И ИНОЙ СПОСОБ...

Если герои добрались до этого места, им остаётся только одно: понять, как именно остановить Схождение. Если Элен удалось уговорить студентов следовать её первоначальному замыслу, всё происходит так, как было задумано — люди гибнут, кампус лежит в руинах, а герои лицезрят последствия своих решений. Впрочем, если студенты побеждают в социальном конфликте (или если он заканчивается вничью), Элен сама осознаёт, что зашла слишком далеко. Некоторое время она пребывает в глубо-

Мы в мире духов!

Итак, каков же он — мир духов? Я рад, что ты об этом спросил! Во-первых, всё, что персонажи возьмут с собой, будет у них при себе и в мире духов. Различное снаряжение, рукопашное и огнестрельное оружие — всё (включая расход боеприпасов) работает как обычно. Во-вторых, демоны и призраки в мире духов получают полный урон, как самые обыкновенные противники из плоти и крови.

По привычке игроки будут относиться к стенам и другим объектам как к материальным преградам, однако в мире духов наши герои могут проходить сквозь двери, стены, решётки и прочие подобные препятствия, как заправские привидения, — нужно лишь попытаться и успешно пройти проверку *характера*. Тем не менее, персонажи не могут летать и/или взаимодействовать с электронными и механическими устройствами «реального» мира. Звуки и голоса мира людей проникают в потусторонний мир словно сквозь толщу воды, а смысл и звучание самых обыденных слов искажаются, придавая сказанному зловещий, угрожающий оттенок.

Сам мир духов являет собой более сумрачную, «подводную» версию мира живых. Если кто-то из героев обратит внимание на кампус, он заметит, что облик любого здания есть лишь совокупность эмоций, испытанных его обитателями и/или посетителями за всё время его существования. Так, новостройки выглядят смутными полупрозрачными силуэтами, в то время как отпечатки повидавших виды строений вполне можно принять за настоящие, несмотря на то, что в реальном мире некоторые из этих корпусов давно снесены. Одни сочатся разочарованием и унынием, другие — лучатся радостью и теплом. Сам стадион, изведавший за время своего существования и сладость блестящих побед, и горечь сокрушительных поражений, больше всего похож на цирковой шатёр, наспех скроенный из разномастных лоскутов света и тьмы.

кой задумчивости, затем радостно восклицает: «Постойте! Может, есть и иной способ!»

Элен поясняет, что теперь, когда Схождение ослабило барьеры, отделяющие один мир от другого, можно попытаться рассечь эту завесу самостоятельно — небольшой отряд, проникнув на ту сторону, получит шанс устранить саму первопричину Схождения (каковой бы она ни была). Кроме того, она честно предупреждает, что если всё пойдёт удачно, герои могут попросту не успеть вернуться домой: даже если студенты добьются успеха, врата, сквозь которые они отправятся в мир духов, закроются почти сразу после того, как с угрозой будет покончено. Элен и её помощники-маги останутся по эту сторону врат и сделают так, чтобы выйти из них мог только тот, кто вошёл. Она предлагает подлатать раненых (исцелить по одному *ранению*), как следует вооружиться и, возможно, заручиться помощью кого-нибудь из *статистов*-добровольцев.

Врата открываются, как только Элен проводит нужный ритуал. В качестве последнего напутствия она советует героям сохранять решхимость — мир по ту сторону чужд человеку и может пошатнуть даже самый крепкий рассудок.

По ту сторону

Несмотря на сказанное Элен, мир по ту сторону врат на первый взгляд почти не отличается от мира людей. Однако различия постепенно становятся заметны: мир духов — сумрачная тень материального мира, и все живые существа (если они вообще видны) кажутся лишь тусклыми размытыми облачками разноцветного тумана. Самим же героям и вовсе предстоит почувствовать себя в шкуре «живых призраков».

Любая магия в мире духов становится видимой: талисманы, ритуалы, даже фамильные проклятия — сияют внутренним светом. Самое яркое свечение наблюдается внизу, в тоннелях суперколлайдера, где ждут своего часа

талисманы, добытые героями в прошлых своих приключениях. Правда, здесь, в мире духов, они обретают свою истинную форму: крест де ла Гарзы — ацтекского копья, а синяя линза Светоча Глубин — всевидящего ока. Если герои захватят духовные проекции этих предметов с собой, это никак не скажется ни на самих талисманах, ни на ритуале врат, в котором они сейчас задействованы.

Кроме того, в мире духов любое оружие героев считается волшебным, так что демоническая устойчивость к мирскому оружию против него не действует.

Лифт в потустороннем мире не работает, так что студентам предстоит пройти сквозь стены и/или двери, найти служебную лестницу и выбраться по ней на поверхность своим ходом.

В помещениях и коридорах стадиона царит гнетущая тишина — её причина станет очевидной, как только студенты выйдут на поле.

- **Талисман:** Синее око. Синяя линза Светоча Глубин в мире духов выглядит как убранное в стекло глазное яблоко ярко-синего цвета. Всевидящее око источает мягкий синий свет, озаряющий область размером со средний шаблон. Стойкость демонов и осквернённых духов, находящихся в этой области, уменьшается на 1.
- **Талисман:** Убийца демонов (сила+d6, защита +1, дальность 1, двуручное). В мире духов крест де ла Гарзы вновь обретает свой изначальный облик — тяжёлого и богато украшенного ацтекского копья. Удар таким копьём наносит +6 урона демонам. Осквернённому духу и вовсе достаточно лёгкого тычка (атака касанием) — при попадании срабатывает сила изгнание, однако вместо сверхъестественного навыка персонажа используется его характер (+2).

Схождение

Над бесцветной гладью футбольного поля в недвижном молчании возвышается громадный четырёхрукий демон, настоящий исполин, мёртвой хваткой сжимающий в своих объятьях подножие высоченной каменной стелы. Голова этого чудовищного великана на несколько метров возвышается над трибунами стадиона, но даже он кажется карликом по сравнению со своим обелиском. Вершина этого титанического шпиля — чёрный вихрь, медленно, но верно влекущий в своё ненасытное чрево могучие эфирные потоки лей-линий. Что бы здесь ни происходило, процесс этот явно близится к завершению — воздух вокруг исполинского демона уже начинает дрожать, а сквозь проступающие врата то и дело доносятся отзвуки мира живых.

Герои, успешно прошедшие *проверку внимания*, заметят, каких усилий коленопреклонённому великану стоит держать голову поднятой, а глаза открытыми; более того, сама его поза и мучительные судороги, то и дело сотрясающие громадное тело, позволяют предположить, что находится он здесь уже очень и очень давно. Если же кто-нибудь из студентов успешно пройдёт *проверку знаний (оккультизм)* со штрафом –2, он поймёт, что происходящее вокруг — суть сложнейший многовековой ритуал, а сам титан, невзирая на свои впечатляющие размеры, отнюдь не владыка демонов и даже не вдохновитель Схождения, а всего-навсего источник энергии. По сути, батарейка, к тому же почти разряженная.

Оценив, так сказать, главную достопримечательность потустороннего стадиона, герои обращают свой взор и на более мелкие детали. В беззвёздном небе над стадионом парят жуткие крылатые демоны. Одни кружат над будущими вратами, другие парят на волнах потустороннего ветра, явно высматривая что-то внизу. Они охотятся — время от времени эти демонические стервятники стремительно ныряют вниз и, схватив одного из призрачных обитателей Пайнбокса, бросают свою жертву к ногам Осквернителя, архидемона, величественно восседающего у самого подножия обелиска.

Конечно, худощавая двухметровая фигура Осквернителя смотрится отнюдь не так впечатляюще, как прикованный к обелиску великан, но недооценивать этого противника уж точно не стоит — опасный и красивый, как обсидиановый нож, этот архидемон источает ауру древнего, кошмарного, воистину невообразимого могущества. Духов, пойманных крылатыми тварями, одним небрежным прикосновением своей чёрной руки он обращает в солдат, пополняющих ряды растущего демонического воинства. Полчища осквернённых духов беспокойно бродят по футбольному полю в окружении бесов, демонов хаоса и прочего пушечного мяса Преисподней, готового с минуты на минуту хлынуть в мир живых сквозь долгожданные врата.

ЭНДШПИЛЬ

Пока герои находятся под открытым небом (т. е. на трибунах или на поле), кружащие над стадионом крылатые демоны-охотники должны время от времени проходить проверку внимания. Для них (да и для всей остальной нечисти) герои выглядят как самые заурядные духи, разве что не затронутые демонической скверной. На них с радостью набросятся, попытаются схватить, но никто не обратит на них особого внимания и не будет гоняться за ними по всему стадиону. Если упомянутая проверка пройдена успешно, студентов замечают — с небес на них обрушиваются крылатые охотники (демонов должно быть вдвое меньше, чем студентов, — округляй в меньшую сторону). Если студенты не отобьются за четыре раунда, пройди ещё одну *проверку внимания*. Если она тоже окажется успешной, к демонам прибудет подкрепление.

Некоторые из осквернённых духов должны быть знакомы студентам; подойдёт кто угодно: от привидений, на которых они охотились, до погибших в ходе кампании персонажей ведущего (как положительных, так и отрицательных). Обезумевшие от боли они слепо бросаются в атаку — упорно, целенаправленно, но бестолково, как зомби. При желании этих несчастных можно освободить от пагубного влияния Осквернителя. Для этого потребуется святая вода, прикосновение Убийцы демонов (креста де ла Гарзы) или ритуал изгнания. Освобождённые духи присоединяются к героям.

Если герои хотят предотвратить Схождение, им необходимо нейтрализовать ключевой компонент нечестивого ритуала — обелиск. Позволь им проявить фантазию. Конечно, сила тут вряд ли поможет, но камни этой волшебной стелы настолько пропитаны чёрной магией, что даже горсти святой воды будет достаточно, чтобы разрушить чары и окончательно сорвать ритуал. Как вариант, студенты могут попытаться сделать так, чтобы демон-великан уронил обелиск — удара о землю стела не выдержит и неизбежно расколется на куски.

К несчастью, ритуал устроен так, что пока великан жив, он просто не способен выпустить свою ношу. Конечно, в этакую тушу может попасть даже слепой, но, с другой стороны, нанести ощутимый удар тоже будет непросто. Основной плюс здесь в том, что демон полностью сосредоточен на обелиске и попросту игнорирует всё, что происходит вокруг. Естественно, Осквернитель не будет сидеть, сложа руки. Как только демон поймёт, что его честолюбивым планам угрожает опасность, он прикажет своим приспешникам раздавить дерзких людишек и первым ринется в атаку. Если этот натиск окажется слишком мощным, опиши контратаку неосквернённых духов Пайнбокса, которая на некоторое время потеснит нечисть и даст героям ещё один, последний шанс.

КРЫЛАТЫЙ ОХОТНИК

Крылатый охотник — это демон с телом гориллы, головой злобного гоблина и широкими перепончатыми крыльями за спиной. Взором змеиных глаз они оценивающе высматривают своих будущих жертв, словно заранее выбирая, куда нанести смертельный удар. Излюбленная

тактика крылатых охотников — схватить жертву и, поднявшись повыше, отправить её в полёт навстречу смерти.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6, характер d6, сила d12+2, выносливость d8.

Навыки: внимание d4, драка d10.

Шаг: 5; **защита:** 7; **стойкость:** 8.

Особенности:

- **Демон:** перечень присущих всем демонам особенностей см. на стр. 127.
- **Когти:** сила+d6.
- **Полёт:** шаг в полёте равен 6 (вдвое больше, если демон не предпринимает других действий), вертикальная манёвренность 0.
- **Размер +2:** крылатый охотник — это груда мускулов высотой в два с лишним метра.

ЛЭНТЕЙВАЙЛЬД ВЕКОВЕЧНЫЙ РАЗРУШИТЕЛЬ (ДЕМОН-ТИТАН)

Осквернитель давно мечтал пройтись огнём и мечом по миру живых. Заключив якобы взаимовыгодный союз с Лэнтейвайльдом, он «забыл» упомянуть, что великан не доживёт до того момента, как демонические орды под предводительством коварного архидемона хлынут сквозь открытые врата. За тысячу лет обелиск почти досуха выпил жизненную силу Лэнтейвайльда, но гордый титан не собирается сдаваться даже перед лицом неизбежной гибели, ибо её он не боится; всё, чего он жаждет — это избавиться от обелиска и собственноручно покарать выскочку-архидемона за дерзость. Титан не считает нужным реагировать на мелочь вроде наших героев.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d10, сила d12+9, выносливость d4.

Навыки: драка d12, запугивание d12.

Шаг: 40; **защита:** 8; **стойкость:** 14.

Особенности:

- **Бесстрашный:** невосприимчивость к страху и запугиванию.
- **Гигантский:** Лэнтейвайльд огромен, поэтому атакующие его существа получают преимущество +4, правда, пробить его шкуру способно лишь тяжёлое оружие.
- **Демон:** перечень присущих всем демонам особенностей см. на стр. 127.
- **Размер +10:** титан возвышается на несколько десятков метров над землёй.

ОСКВЕРНЁННЫЙ ДУХ

Осквернённые духи — это заблудшие души, схваченные крылатыми охотниками и порабощённые архидемоном по имени Осквернитель. Неутолимый голод и невыносимая боль быстро сводят этих призраков с ума, превращая их в свирепых безмозглых чудовищ, порождённых хаосом и чужой злой волей. Единственное, чему подчиняются Осквернённые духи, это голос их создателя и господина — Осквернителя.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6 (Ж), характер d6, сила d6, выносливость d8.

Навыки: внимание d4, драка d8.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6.

Особенности:

- **Голод:** осквернённый дух пьёт жизненную энергию жертвы, чтобы заставить хоть на миг утихнуть терзающий его неутолимый голод. Успешно пройдя проверку драки, чудовище не наносит урона, но жертва должна пройти встречную проверку характера против результата этой проверки драки. Если жертва проигрывает, она получает один уровень усталости. Персонажи, оказавшиеся при этом при смерти, должны немедленно пройти проверку выносливости. Если и эта проверка провалена, жертва сама становится осквернённым духом. Усталость исчезнет, как только персонаж хорошенько выспится и плотно поест (и выберется живым из мира духов).
- **Слабость (святая вода):** при контакте со святой водой дух должен пройти проверку характера и при провале оказаться в шоке.

ОСКВЕРНИТЕЛЬ

Осквернитель — могущественный архидемон, жуткая и смертельно опасная сущность. Его тело покрыто чёрной чешуйчатой шкурой, а его рука небрежно сжимает рукоять раскалённого докрасна боевого цепа. Если бы не холодная беспощадная злоба, которой пылают его обсидиановые глаза, Осквернителя, пожалуй, можно было бы назвать даже красивым. Этот архидемон — создатель и владыка осквернённых духов.

Характеристики: ловкость d12, смекалка d8, характер d10, сила d8, выносливость d10.

Навыки: внимание d6, драка d12, запугивание d12, лазанье d8, ритуальная магия d8.

Шаг: 6; **защита:** 8; **стойкость:** 9 (2).

Снаряжение: Раскалённый боевой цеп (сила+d6+2)

Особенности:

- **Броня +2:** тело архидемона покрыто прочной чешуёй.
- **Демон:** перечень присущих всем демонам особенностей см. на стр. 127.
- **Порча:** успешно совершив безоружную атаку касанием, Осквернитель проходит встречную проверку характера против своей жертвы. Если архидемон побеждает, жертва немедленно становится осквернённым духом.
- **Ужас –4:** любой персонаж в радиусе 12 клеток от Осквернителя должен пройти проверку храбрости (–4).

БЕЖИМ!

Теперь, когда ритуал Схождения сорван, герои могут возвращаться к вратам. Честно говоря, чем дольше они задержатся в мире духов, тем больше вероятность того, что их растерзает толпа разъярённых демонов. Как только выжившие в схватке герои решат уносить ноги, можно переходить к *правилам погони* (см. стр. 94 «Дневника авантюриста»). Это стандартная пешая погоня длительностью 5 раундов. Преследователи — два демона из числа *диких карт* по главе толпы демонов-*статистов* (по одному на каждого героя). Предпоследний раунд погони — поспешный спуск в шахту лифта по служебной лестнице, а последний — стремительный рывок по коридорам бункера Чутких Сердец к вратам в реальный мир. Если в финальном раунде кто-нибудь из демонов получит пре-

имущество, он сможет использовать его для того, чтобы пройти сквозь врата — героям, спасшимся из мира духов, предстоит ещё одна схватка.

Персонаж, которому не удастся преодолеть осложнение в последнем раунде, достигнет врат ровно в тот момент, когда они утратят стабильность и исчезнут. Если персонаж останется жив, у него будет «дополнительный раунд» погони. И если непреодолимых осложнений не возникнет, врата на мгновение откроются, пропустят героя в реальный мир и тут же захлопнутся, на этот раз окончательно. В противном случае несчастный останется в мире духов навсегда (по вполне очевидным причинам это «навсегда» продлится не так уж и долго).

ЭПИЛОГ

Оказавшись дома, герои первым делом увидят Элен. Усилия, которые она приложила, удерживая врата открытыми, истощили её силы и разум. Мало кто узнал бы в этой притихшей седовласой женщине с пустыми глазами ту, кем она была ещё несколько минут назад. Судя по отдельным фразам, едва различимым сквозь бессмысленное бормотание, мир её грёз застыл в 1950-х, где нет места ни предательству, ни смерти. Похоже, Фонду Чутких Сердец понадобится новый директор.

Выбравшись на поверхность, герои увидят, что выпускная церемония уже закончилась, а собратья по альма-матер уже разбредаются, стремясь поскорее продолжить праздник в гораздо менее официальной обстановке. Кое-кто язвительно проезжается по непонятным «световым спецэффектам», мельтешившим в центре поля во время вручения дипломов, но, конечно, ни единая живая душа и не подозревает о том, что же происходило там на самом деле.

К потерянно стоящим студентам подходит ректор Нельсон, и, поздравив с окончанием университета, пожимает им руки и вручает вощёные картонные тубы с честно заслуженными дипломами. Жизнь продолжается.

АВАНТЮРЫ

Часть собранных в этой главе авантюр привязана к определённой специальности, часть — к тому или иному корпусу университета или его ближайших окрестностей. Впрочем, зацепкой в большинстве случаев может послужить и просто поручение Гленмака. Так, например, именно доктор Макланахан может попросить студентов расследовать странные события, происходящие на факультете искусств (см. авантюру «Прелестная улыбка», стр. 70).

Если студенты попадут в неприятности, на первом курсе их смогут выручить доктор Макланахан или Джексон Грин. Позднее можно будет подключить и детектива Блэйна Бишопа (см. «Quid pro quo», стр. 109), но не переусердствуй — герои не должны чувствовать себя безнаказанными.

ПРОВЕДЕНИЕ АВАНТЮР

Ты сможешь легко сбалансировать каждую авантюру таким образом, чтобы в неё можно было сыграть на любом этапе кампании. Главное, помнить, что в «Бакалаврах ужасных наук» персонажи начинают обычными подростками и лишь со временем вырастают в настоящих героев и испытания должны усложняться постепенно.

В идеале приключения первокурсников не представляют непосредственной физической опасности. Первый курс — время тайн и исследования игрового мира. Время упокоения духов и охоты на привидений. Раненые злодеи бегут с поля боя, а у героев всегда есть путь к отступлению, если дела начинают идти по-настоящему туго. Несмотря на то, что «главным гадом» первого курса является грозный Ирокез, опасность, исходящая от него, скорее, фоновая — студентам приходится лишь время от времени разбираться с последствиями его деяний.

Авантюры второкурсников обретают тонкий привкус опасности. Злодеи либо решительно вступают в схватку самостоятельно, либо делают всю грязную работу руками своих прислужников. Самое время познакомить героев с истинными силами тьмы, точнее, пока лишь с их агентами из числа смертных последователей. Как и прежде, у героев всегда должна быть возможность отступить перед лицом явно превосходящей их силы опасности.

Авантюры для третьекурсников сулят героям смертоносные стычки с другими *дикими картами*. Зло становится сильнее, а приключения — опаснее.

Удел старшекурсников — борьба с абсолютным злом, порождённым эманациями приближающегося Схождения.

ОПЫТ

Каждый *ранг* (20 пунктов опыта) персонажа «Восточно-Техасского Университета» — это два полных семестра или один учебный год. Декан может награждать студентов опытом по своему собственному усмотрению, но те, кто любит чёткие структуры, могут взять на вооружение следующий принцип:

- **3 пункта опыта:** события кампании
- **2 пункта опыта:** авантюры и сравнимые по длительности авторские приключения Декана
- **1 пункт опыта:** короткие приключения, созданные при помощи соответствующего конструктора.

ПЕРЕКУС

Зайдя перекусить, герои видят, как сумасшедший студент, считающий себя вампиром, нападает на одного из посетителей.

Курс: *первый или второй*

Место действия: *любой ресторан*

ВВОДНАЯ

Оказавшись свидетелем нападения вампира, бедняга Тимоти Даймонд решил, что он и сам стал одним из хищников ночи. Примерно неделю назад он перестал посещать занятия, чтобы не подвергаться воздействию солнечного света, а вскоре обрёл уверенность в том, что единственным источником пищи для него теперь является человеческая кровь. Прошлой ночью он наконец получил по почте купленные в интернете клыки, и «метаморфоза» завершилась. Чтобы отпраздновать это знаменательное событие, Тимоти убил своего соседа по комнате и выпил его кровь. Сразу после этого он сбежал из общежития и нашёл убежище в одном из склепов кладбища при церкви Премудрого Пастыря. Тело его жертвы, Стивена Бича, спрятанное в душевой кабинке в комнате общежития, до сих пор не обнаружено.

ПОЗДНИЙ УЖИН

Сегодня вечером Тимоти выходит на охоту. Кровь — плохая замена нормальной пище, и запах свежей еды вскоре приводит его к ресторану, в котором ужинают герои. Успешная проверка внимания позволит им заметить странного бледного парнишку с голым торсом, в кожаных штанах, ботинках и длинном чёрном плаще. Парень сразу проходит вглубь ресторана и усаживается за самый дальний столик в углу. При подъёме герой умудряется обратить внимание и на его «клыки».

Как только намеченная жертва Тимоти (мать с двумя детьми) выходит из ресторана, «вампир» тут же встаёт и отправляется за ней. Если герои не пойдут следом, ещё одна успешная проверка внимания почти сразу позволит расслышать доносящийся со стоянки крик о помощи. Тимоти вооружён охотничьим ножом и ведёт себя как настоящий вампир, и если его поведение покажется героям убедительным, может понадобиться проверка храбрости.

Даймонд, конечно, опасен для окружающих, но он всего лишь человек (хотя и сумасшедший). Получив ранение, Тимоти завопит от боли и попытается бежать. Если ему это удастся, переходи к сцене «Охотник» (далее). Если же героям, так или иначе, удастся усмирить его на месте, сразу переходи к «Заключению».

✪**Тимоти Даймонд:** этот персонаж обладает параметрами типичного статиста-студента (см. стр. 109 «Зачётной книжки»). Тимоти — дикая карта. Кроме того, у него при себе охотничий нож (сила+d4).

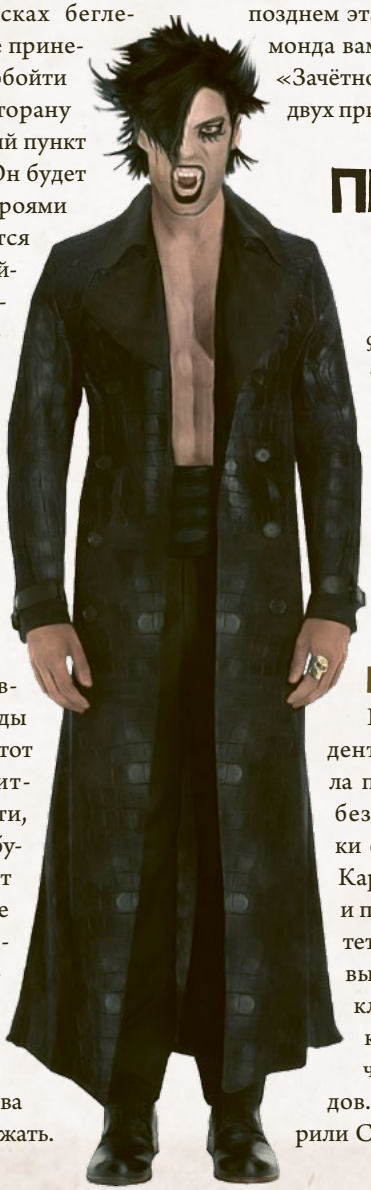
ОХОТНИК

Пораскинув мозгами, Тимоти сумел-таки примирить полученное в схватке ранение со своей «вампирской неуязвимостью». Даймонд заключил,

что герои — охотники на вампиров, которых насторожила смерть Стивена (его соседа по общаге), и решил убить их прежде, чем они убьют его.

Патрульная машина прибывает через несколько минут. Если студенты ещё никуда не ушли, полицейские в течение получаса будут допрашивать их как свидетелей и участников происшествия. Кроме того, они прочешут окрестные улицы в поисках беглеца, но результатов это не принесёт, — Тимоти уже успел обойти квартал, вернуться к ресторану и устроить наблюдательный пункт в переулке через дорогу. Он будет незаметно следовать за героями и нападёт, если подвернётся удобная возможность (Даймонд постарается расправиться с героями поодиночке). Как бы то ни было, ближе к рассвету Тимоти оставит героев в покое и вернётся на кладбище.

Если в эту ночь ему не представится шанс расправиться с героями (или если ему опять удастся ускользнуть), он вернётся на тропу войны сразу после заката. Правда, больше суток без еды и воды — это не шутка. В этот раз у Даймонда появится один уровень усталости, и действовать «вампир» будет отчаяннее — нападёт на героев при первой же возможности. Стоит помнить, что инстинкт самосохранения ему пока не изменил: получив ещё одно ранение, он снова попытается сбежать.



Заключение

Тимоти Даймонд нуждается в срочной психиатрической помощи. Хорошо, если герои поймут, что вампир ненастоящий, и не станут убивать бедолагу Тима. В противном случае, им предстоит доказать полицейским, что это была необходимая самооборона.

Если хочешь сыграть эту авантюру на более позднем этапе кампании, сделай Тимоти Даймонда вампиром-полукровкой (см. стр. 110 «Зачётной книжки») и дай ему в союзники двух приспешников (людей-статистов).

Прелестная улыбка

Новая картина произвела настоящий фурор. Холст растапливает лёд морали и сдержанности, пробуждая дремлющую в душе каждого человека любовную страсть. Университетская галерея искусств уже прослыла местом, где рождаются и умирают самые глубокие отношения.

Курс: *любой*

Место действия: *галерея искусств во флигеле имени Марты Паттерсон*

Вводная

Не так давно Саманта Уилкс, студентка факультета искусств, написала потрясающую картину — портрет безымянной темноволосой девушки с едва уловимой улыбкой на устах. Картина действительно великолепна и по праву занимает место в университетской галерее, но, к несчастью, этот выдающийся результат — дело проклятых кистей для живописи, набор которых девушка приобрела по случаю в одном из городских ломбардов. Проклятые кисти не только одарили Саманту талантом, но и наделили её

картину потусторонней властью над человеческими эмоциями и чувствами. Стоит человеку только взглянуть на картину, и его начинает переполнять всепоглощающая страсть по отношению к первому же увиденному человеку противоположного или (если персонажу так больше по душе) того же пола. Единственным его стремлением становится желание поцеловать этого человека и признаться ему в своей беззаветной любви. Эффект длится не более пяти минут, но и за пять минут может случиться очень и очень многое. Что касается Саманты, она не только полностью невосприимчива к воздействию своего творения, но и сама не может быть объектом страсти человека, находящегося под воздействием его чар.

Слухи быстро распространились по кампусу, и студенты валом повалили к картине, стремясь лично испытать на себе чувство «космической любви» — такого наплыва посетителей университетская галерея не видела уже очень давно.

ПУРПУРНОЕ ПЛАТЬЕ И ПРЕЛЕСТНАЯ УЛЫБКА

На первый взгляд курс искусствоведения казался халявным источником баллов для академического кредита. Кто же мог подумать, что профессор окажется таким педантом? Вот и сегодня студентам (в числе которых должен быть и кто-нибудь из наших героев) предстоит внеклассное практическое занятие — поход в студенческую галерею искусств ВТУ.

Галерея почти безлюдна, так что студенты некоторое время петляют по залам, слушая многомудрые разглагольствования своего преподавателя. Это продолжается, пока группа не добирается до самого дальнего зала. Там находится с полдюжины студентов, уже зачарованных самым популярным экспонатом сезона — картины под названием «Прелестная улыбка». Одна из студенток оборачивается к вошедшим, бросается к одному из них на шею и, покрывая его лицо поцелуями, признаётся в вечной любви.

Любой персонаж, который захочет рассмотреть картину, каждую минуту должен проходить *проверку характера* (с суммирующимся штрафом –1 за каждую прошедшую минуту). Если *проверка* провалена, персонажа немедленно обуревает любовная страсть, объектом которой становится первый же человек подходящего пола, попавшийся ему на глаза. Обрати внимание, что объектом страсти может стать даже персонаж, который прошёл *проверку характера успешно.*

Через пару минут признания в любви начинают принимать характер эпидемии — под чары картины попадает сразу несколько посетителей, включая профессора искусствоведения (объекты страсти для каждого персонажа назначает Декан). В результате разразившейся лихорадки страсти неизбежно возникают запутанные любовные многоугольники и группы соперников, которым не повезло «влюбиться» в одного и того же человека. Не проходит и минуты, как выяснение отношений доходит до рукоприкладства — в стенах галереи вспыхивает классическая массовая потасовка. Почти как кулачная драка в салуне, только декорации классом повыше. Те персонажи ведущего, на которых картина не подействовала, выбегут из зала сразу же, как начнётся драка. Если потасовка не закончится в течение пяти минут, чары спадут, и участники этого действа, недоумённо потирая ушибленные места, разбредутся в поисках льда и пластырей. Примерно в этот момент прибудет и вызванная куратором галереи охрана. Всех участников и свидетелей этого происшествия задержат и допросят. Никого не арестуют, но охранники пообещают изучить записи камер безопасности и выяснить, что произошло на самом деле. Впрочем, никаких дальнейших действий по этому делу Служба Охраны так и не предпримет.

- **Студенты (12):** типичные статисты-студенты (см. стр. 109 «Зачётной книжки») того же года обучения, что и наши герои.
- **Профессор:** типичный статист-профессор (см. стр. 108 «Зачётной книжки»).

ВИЗИТ В СТУДИЮ

Имя автора портрета, Саманты Уилкс, напечатано на информационной табличке, прикреплённой к стене чуть пониже картины. На случай, если герои захотят выкрасть или уничтожить «Прелестную улыбку»: галерея — одно из помещений флигеля имени Марты Паттерсон — открыто каждый день с 10 утра до 6 вечера, а после закрытия в дополнение к видеонаблюдению в залах включают ещё и датчики движения. Конечно, если уничтожить портрет, его чары будут разрушены, но основной проблемы это не решит. Согласно той же табличке на стене, Саманта уже трудится над новой картиной.

Если студенты захотят заполучить адрес Саманты, его можно будет узнать либо в интернете (*проверка расследования –1*), либо у одного из её знакомых (*проверка уличного чутья –2*). Художница с недавних пор начала пропускать занятия, так что единственный способ встретиться с ней — съездить в гости. Как только Саманта открывает дверь, герои проходят *проверку внимания*; в случае успеха становится ясно, что девушка сейчас определённо не в своей тарелке. Она явно охвачена творческой лихорадкой — вот уже три дня Саманта почти не уделяет времени удовлетворению даже самых основных потребностей своего организма. Технически она не «одержима» — проклятые кисти просто затуманивают её рассудок. Саманта полностью осознаёт, что своей негромкой славе она обязана «особым кисточкам», и проклятие просто усиливает страх лишиться даже этого.

Как только разговор зайдёт в этом направлении, Саманту начнёт проявлять тревожность. Интенсивность этого состояния будет лишь нарастать и, в конце концов, она неожиданно пригласит героев взглянуть на свою новую картину.

КУКУРУЗНОЕ ПОЛЕ

Новая картина Саманты — пейзаж, на котором изображено пугало, стерегущее кукурузное поле. Если предыдущая её работа была «страстной», то эта — «пленительная». Каждый, кто взглянет на картину, должен пройти *проверку характера (–2)*. *Провал* означает, что персонаж подпадает под воздействие картины. Она настолько захватывает, что его душа буквально оказываются запертой в картине, в то время как его тело неподвижно зами-

рает посреди квартиры-студии Саманты. Опыт не из приятных — персонажам, оказавшимся в этом неловком положении, определённо потребуется пройти *проверку храбрости*.

Мощные кукурузные стебли высотой от двух до двух с половиной метров высажены узкими рядами, настолько плотными, что они считаются средним укрытием. Даже если посмотреть вдоль тропинки между рядами, то уже через 12 клеток взгляд упрётся в ажурную лиственную завесу (*лёгкое укрытие*). Единственным ориентиром является шест с пугалом. Впрочем, если быть совсем точным, сейчас на шесте никого нет…

Ожившее пугало безмолвно и яростно бросается на ошарашенных студентов. Нападение настолько неожиданно, что каждый из героев должен пройти *проверку храбрости*. Также стоит отметить, что это поле не настоящее — персонажи упираются в невидимую и непреодолимую стену на границе изображённого на картине участка поля (область радиусом порядка 20 клеток вокруг шеста).

✪ **Пугало:** это пугало (см. стр. 113 «Зачётной книжки») — *дикая карта*.

Тем временем в студии

Если в плену у картины оказались не все герои, Саманта набросится на оставшихся в своем уме студентов, размахивая модельным ножом[1] и выкрикивая проклятия в адрес злоумышленников, задумавших присвоить себе её драгоценные кисти. Конечно, художница не так уж и далека от истины, однако сейчас она явно не в себе — хорошо, если студенты поймут это и не станут причинять ей особого вреда. Единственный способ покончить с проклятьем — уничтожить кисти. Достаточно просто сломать их, но огонь в этом деле куда надёжнее.

Если же перед чарами картины не устоит никто из студентов, вместо ножа Саманта вооружится самой большой своей кистью и начнёт замазывать картину свежей краской. Если студенты не выберутся с кукурузного поля через пять минут, их души останутся там навеки.

- **Саманта:** это типичный статист-студент (см. стр. 109 «Зачётной книжки»), вооружённый модельным ножом (сила+d4).

Побег

Чтобы сбежать из картины, герои должны добраться до шеста и пройти проверку внимания. Если эта проверка окажется успешной, они найдут присыпанный рыхлой землёй клочок холста, на котором изображена комната Саманты — это та самая частица души, которую настоящий художник вкладывает в каждое своё произведение. Гораздо важнее тот факт, что этот холст — врата в реальный мир. Чтобы вернуться в своё тело, персонаж должен сконцентрироваться на найденной «картине» и успешно пройти *проверку характера (+2)*. Тебе решать, на самом ли деле погибнут персонажи, павшие в бою с пугалом, но полученные на поле *ранения* после возвращения в квартиру станут *уровнями усталости*.

Заключение

Если уничтожить кисточки Саманты, их злые чары рассеются, и рассудок девушки прояснится, а сама она, ощутив наконец накопившуюся за три дня усталость, крепко уснёт.

Для одних персонажей происшествие на экскурсии может стать отправной точкой для новых романтических отношений; для других — поводом для разрыва уже имеющихся.

Если герои по той или иной причине не уничтожат «Прелестную улыбку», куратор галереи вскоре снимет картину с экспозиции, подыскав ей более «достойное» место — у себя в спальне.

1: острая штуковина вроде скальпеля

ЖУКИ

Девушка просит героев разобраться с навязчивым преследователем, но оказывается, что у отчаянного одиночки в рукаве припасён козырный туз.

Курс: *первый или второй*

Место действия: *женское общежитие*

Продолжение: *«Мои маленькие друзья» (стр. 103)*

ВВОДНАЯ

Джонни Чейфа сложно назвать самым популярным человеком на кампусе, и не последнюю роль здесь сыграло его искреннее увлечение насекомыми, из-за которого к нему практически сразу прилипло прозвище «Жуколюб». Сам Джонни тоже, конечно, не подарок — его отношение к окружающим являет собой взрывоопасную комбинацию из озлобленности, высокомерия и блестящего интеллекта. Работая в инсектарии ВТУ, он совершенно случайно заметил, что составленная им пищевая смесь при нанесении на руки позволяет управлять насекомыми силой мысли. Стоит отметить, что Джонни — единственный, на кого эта смесь оказывает такое удивительное воздействие; постоянная работа с различными химикатами со временем изменила состав выделяемых организмом Чейфа феромонов.

Вместе с новой силой Джонни, наконец, обрёл уверенность в себе и решился-таки заговорить с объектом своего немого обожания — студенткой-сокурсницей по имени Мисси Джордан. Не приняв полученного от девушки отказа, он попросту начал преследовать её. Мисси — добросердечная девушка; отвергая ухаживания Чейфа, она не хотела ранить ничьих чувств, но теперь его одержимая настойчивость пугает её.

ПРЕСЛЕДОВАТЕЛЬ

Для героев это приключение начинается, когда Мисси просит их избавить её от преследователя. Один из героев при этом может быть её парнем, другом, подругой, соседкой по комнате или членом её сестринства. В том, что касается Джонни Чейфа, Мисси располагает довольно скудной информацией: ей известно лишь его имя, прозвище и специальность, которой он обучается.

Герой, успешно прошедший проверку внимания, поймёт, что Мисси что-то недоговаривает. Если немного надавить, она признается, что не так давно один из её близких друзей был госпитализирован после нападения роя африканских пчёл-убийц. У Мисси, конечно, нет никаких доказательств, но она подозревает, что без Чейфа здесь не обошлось.

Успешная проверка уличного чутья сможет подтвердить — Джонни Чейфа многие считают умным, но несколько жутковатым малым. Найти его самого не составит труда. Ему известно расписание занятий Мисси, так что при первой же возможности он занимает свой наблюдательный пост неподалёку от её общежития, поджидая, когда она пройдёт мимо. Каждый, кто приблизится к Джонни, может пройти проверку внимания. В случае успеха герой заметит желтоватые пятна на рукавах рубашки Чейфа и резкий химический запах — Джонни предпочитает не расставаться со своими новообретёнными способностями.

На случай, если герои попытаются заговорить с Чейфом, его начальная реакция по отношению к героям — несговорчивость (см. таблицу Реакция персонажей на стр. 166 «Дневника авантюриста»). Как только напряжение в разговоре достигнет своего апогея, герои получат возможность пройти проверку внимания. В случае успеха они услышат негромкое гудение и увидят, что вокруг них начинает сгущаться облако насекомых. Взглянув на героев исподлобья, Джонни произносит: «Вы ещё не знаете, с кем связались, но, обещаю, вы пожалеете» (*проверка запугивания*).

Если герои не предпримут активных действий, а станут, скажем, просто провожать Мисси на занятия и обратно, тогда, обезумев от ревности, первый ход сделает сам Чейф.

ДЕЗИНСЕКЦИЯ

Рано или поздно противники Джонни становятся жертвами нападения его шестиногих друзей. В качестве предупреждения, просто чтобы попугать лезущих не в своё дело героев, он посылает рой относительно безвредных насекомых вроде тараканов. Если это не поможет, в следующий раз это будет рой ос, огненных муравьёв или пчёл-убийц.

- **Рой (1):** см. стр. 146 «Дневника авантюриста». Пребывание внутри целого роя насекомых, будучи определённо не самым приятным на свете ощущением, обязательно влечёт за собой проверку храбрости!

ПЕРЕВЁРНУТЫЙ ДЕТЕКТИВ

Цепь «необычайных совпадений» не оставляет сомнений в том, что в деле замешан Джонни Жуколюб, так что нашим героям предстоит узнать ответ не на вопрос «кто это сделал», а на вопрос «как». Если студенты сами установят слежку за Джонни, рано или поздно он приведёт их в университетский инсектарий, особое помещение для разведения и изучения насекомых. Оказавшись внутри, он опрыскивает руки особым составом и, продумывая очередной этап своей мелочной мести, собирает вокруг себя гудящий рой жалящих насекомых.

Заметив студентов, Джонни приказывает рою атаковать.

ДЖОННИ ЧЕЙФ

Джонни — умный, но асоциальный малый. Его особо не заботит ни внешний вид, ни личная гигиена — и его руки, и рукава его рубашек сплошь покрыты противными желтоватыми разводами — следами нанесения состава для управления насекомыми.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d10, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d8, драка d4, запугивание d4, знания (биохимия) d8, знания (естественные науки) d8, знания (энтомология) d8, маскировка d6.

Харизма: –2; **шаг:** 6; **защита:** 4; **стойкость:** 5.

Изъяны: заносчивость, чужак.

Черты: учёный (биохимия, энтомология).

Особенности:

- **Управление роем:** если Джонни успешно пройдёт проверку характера, он призывает на поле боя полностью послушный его воле рой обитающих поблизости насекомых (два роя при успехе с подъёмом). Каждые пять раундов Джонни должен проходить повторную проверку характера — в случае успеха рой остаётся под управлением Чейфа ещё на пять раундов. Если же эта проверка оказывается неудачной (или если Джонни отдаляется от роя дальше, чем на 12 клеток), Чейф утрачивает контроль над роем, который ещё три раунда продолжает летать по полю боя, атакуя случайные цели, а затем рассеивается. Эта особенность действует, только если руки Джонни Чейфа покрыты его особым составом.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Конечно, никто из представителей правопорядка не поверит в то, что Джонни Чейф способен контролировать насекомых. Более того, подобное заявление они расценят как глупый розыгрыш, чреватый для «шутника» серьёзными неприятностями. Речь не только о полиции — круг людей, способных всерьёз отнестись к рассказу о «ботанике-повелителе мух» ограничен разве что профессором Маклананаханом и Джексоном Грином. Лучший способ помочь Мисси — добиться запретительного предписания суда и как следует припугнуть Джонни, отбив у него охоту злоупотреблять своими уникальными способностями. В противном случае озлобленный изгой может стать настоящей занозой в заднице, способной отравлять героям жизнь до самого выпускного (или до того момента, как они придумают способ решить эту проблему раз и навсегда).

ГАИТЯНСКОЕ ПОЛУТЁМНОЕ

Курс: *первый или второй; внеклассное занятие (братство/сестринство)*
Место действия: *Греческая улица*[1]

ВВОДНАЯ

Вооружившись холодным пивом и целой коробкой купленной в ломбарде бутафории для Хэллоуина, Майк и Стив решили разыграть своего излишне легковерного товарища по братству, уговорив того принять участие в «обряде вуду». Среди бывших в употреблении «сокровищ» из ломбарда оказалась и настоящая сушёная голова — ей было предназначено сыграть ключевую роль в предстоящем «ритуале».

В назначенную ночь Стив привёл с собой своего приятеля, затащил его на задний двор дома братства и попросил помочь с проведением небольшого и совершенно безвредного обряда «на удачу», который якобы попался ему во время подготовки к экзаменам по антропологии. Страшноватая (хотя и шикарно обставленная) церемония прошла без сучка и задоринки — Майк, хотя и успел изрядно поднабраться, в нужный момент зарычал и упал, сделав вид, что ритуал пошёл не так, как было задумано. Корчась на земле, он незаметно налепил на лицо фальшивые струпья, встал, прикинулся зомби, бросился на вопящего от ужаса приятеля… и вырубился на полпути, рухнув прямо на газон. Как следует отсмеявшись, Стив с приятелем утащили «зомби» отсыпаться на диван в гостиной.

Конечно, самопальный ритуал не сработал, и в зомби никто не превратился, но сушёная голова оказалась проклятой, и её чары легко проникли в уязвимое (пьяное) сознание Майка, заставив его думать, что он действительно стал ходячим мертвецом. Так что, очнувшись посреди ночи в штабе братства, он повёл себя как заправский зомби.

НАПАДЕНИЕ

Для студентов это приключение начинается во время вечеринки в штаб-квартире одного из братств (или сестринств) Греческой улицы. Вечеринка уже близится к завершению, когда герои слышат (проверка внимания) чей-то крик о помощи, доносящийся со стороны главного входа. Если кто-нибудь отправится разузнать, что случилось, он увидит, как на лужайке перед домом какой-то студент пытается наложить своей подружке повязку. На вопрос что случилось, парочка опишет, как кто-то «типа зомби» напал на них из темноты и даже успел укусить девушку за руку прежде, чем парню удалось его прогнать.

Если герои решат осмотреть окрестности, то, пройдя успешную проверку внимания, они смогут заметить Стива, сидящего на краю тротуара напротив штаб-квартиры своего братства, через два дома ниже по улице. На него тоже напал зомби Майк, так что Стив слегка не в себе. Уставившись в пространство, он раз за разом повторяет одну и ту же фразу: «Что я наделал?» Если привести его в себя и спросить, что случилось, Стив расскажет о розыгрыше и даже отведёт их на место проведения «ритуала». *Успешная проверка внимания (–1)* позволить заметить, что «бутафорская» сушёная голова выглядит слишком уж настоящей на фоне всей этой пластмассовой хэллоуинской мишуры. См. сцену «Бойся головы».

В ПОИСКАХ ЗОМБИ

Полиция и неотложка прибывают почти сразу, но Майк инстинктивно избегает яркого света, так что персонажам придётся самостоятельно отыскать загипнотизированного студента на задворках Греческой улицы и нейтрализо-

1: сленговое название улицы, изобилующей штаб-квартирами студенческих организаций

вать его (желательно без тяжких телесных повреждений) до того, как он успеет навредить кому-то ещё. Майк избавится от гипнотического воздействия, если окажется в шоке или если сушёная голова будет уничтожена; если до восхода солнца не произойдёт ни того, ни другого, он придёт в себя самостоятельно. Если сдать его в полицию, там решат, что Майк был под какими-то психоделиками — его арестуют, но почти сразу выпустят под залог.

Зомби Майк

Шатающаяся походка, нечленораздельное рычание и торопливо наляпанный «зомби-грим» вполне могут ввести в заблуждение человека, способного поверить в существование ходячих мертвецов. В загипнотизированном состоянии высшие нервные функции головного мозга Майка пребывают в состоянии спячки.

Характеристики: ловкость d4, смекалка d4 (Ж), характер d4, сила d8, выносливость d8.
Навыки: внимание d4, драка d6, запугивание d6.
Шаг: 4; **защита:** 5; **стойкость:** 7.
Особенности:

- **Бесстрашный:** пока действует гипноз, Майк невосприимчив к страху и запугиванию.
- **Блаженное онемение:** +1 к стойкости и попыткам выйти из шока.

Бойся головы

«Зомби Майка» удалось остановить — приключение пройдено, так? Может и так, а может, и нет. Если и Майк, и сушёная голова пережили ночные события, значит, кошмар только начинается. Наутро Стив и его товарищи по братству соберут всю купленную для «ритуала» бутафорию (включая сушёную голову), упакуют в коробку и отнесут на свалку в конце улицы.

На следующую ночь проклятие вновь вступает в силу, и Майк выходит на поиски новых жертв. Проклятый фетиш намеренно толкает Майка по пути саморазрушения, ведь, погибнув, он восстанет уже как настоящий зомби, и голова, наконец, обретёт долгожданное тело!

Теперь Майк будет целенаправленно искать встречи с героями (или с теми, с кем, как он знает, они связаны) — если уж им удалось остановить его в первый раз, то им под силу его и убить. Кроме того, на вторую ночь «зомби» будет немного покрепче: блаженное онемение обеспе-

чит +2 к стойкости (итого 8), а для того, чтобы прервать гипнотическое воздействие, шока будет недостаточно — придётся нанести ранение. Придя в себя, Майк, естественно, не обрадуется такому развитию событий и попытается помочь героям — голова действовала грубо и открыто, так что Майк запомнит достаточно, чтобы герои могли провести расследование и выяснить, что происходит.

Заключение

Майк будет становиться «зомби» каждую ночь до тех пор, пока герои не найдут и не уничтожат сушёную голову. Если им это не удастся (или если герои не начнут сковывать его на ночь по рукам и ногам), рано или поздно рядом с местом его очередного нападения окажется полицейская машина, и бедолагу просто застрелят при сопротивлении аресту. На следующую ночь Майк восстанет в виде зомби (см. стр. 143 «Дневника авантюриста») и отправится на свалку, послушный магическому зову сушёной головы. Как только тело доберётся до головы, они сольются воедино, переродившись в могущественного лича (см. стр. 143 «Дневника авантюриста», 2d6 выученных ритуалов вместо сил и пунктов силы), намеренного жестоко покарать тех, кто осмелился мешать его возрождению, а заодно и всех остальных обитателей кампуса.

ПРОКЛЯТИЕ ЧЁРНЫХ СТРАЖЕЙ

Студенты получают нежданную награду за проявленный героизм от самозваного главы зловещего культа Чёрных Стражей.

Курс: *третий*
Место действия: *складские ячейки «НА-ЗАМ-ОК»*
Продолжение: *«Возрождение Чёрных Стражей» (стр. 112)*

ВВОДНАЯ

В преддверии Схождения дух доктора Хаймглиммера, нацистского преступника, бывшего члена общества Аненербе, привязанный сорванным первыми Защитниками ритуалом к своим иссохшим останкам, возвращается из загробного мира. Однако на этом его путь к вечной жизни не заканчивается. Проведя по ту сторону смерти шестьдесят с лишним лет, он узнал-таки, как, воскреснув, превратиться из отвратительной мумии в живого и полного сил бессмертного. Будучи отъявленным параноиком ещё при жизни, Хаймглиммер решил не спешить и, понаблюдав за одиннадцатью Чёрными Стражами, членами его собственного тёмного культа, выяснить, не завелись ли в его пастве паршивые овцы.

Проверенная тактика принесла плоды. Вскоре дух узнал, что Сара Тинсли, юрист, опытный оккультист и наследный член культа (её покойный отец, Генри Тинсли, был первым послушником и правой рукой самого Хаймглиммера), решила повторить сорванный Защитниками ритуал, низвергнуть «замшелый труп» с престола и занять подобающее ей место во главе Чёрных Стражей. Для церемонии жертвоприношения ей нужны «сердца героев». Имена наших студентов у многих на слуху, так что с выбором будущих жертв Сара определилась довольно быстро.

«Компендиум Крайтона»

В «Компендиуме Крайтона» содержится довольно обширная заметка о событиях, в которых задействован человек по имени Генри Тинсли, отец Сары. Этот весьма талантливый адвокат поддался на искушение бессмертием и посвятил немалую часть своего времени вниканию в оккультные стороны учения доктора Хаймглиммера, нацистского военного преступника, вовремя бежавшего в США по подложным документам. Член Аненербе и общества Туле, штурмбанфюрер Хаймглиммер возглавлял отдел физического бессмертия. Его исследования увенчались успехом, но наступала весна 1945 года, и испытать свою теорию на практике ему довелось только в 1951-м, уже в Пайнбоксе, штат Техас.

Незадолго до того его след и взяли Защитники. Им удалось сорвать церемонию перед самым её завершением, и Хаймглиммер, вместо того, чтобы обрести полноценное физическое бессмертие, был изгнан в виде духа в царство мёртвых. Как казалось тогда героям, навсегда.

Всем остальным участникам ритуала удалось бежать, так что единственным, на кого были хоть какие-то зацепки, и стал Генри Тинсли. Впрочем, влияние родственников и помощь остальных участников культа помогли ему избежать обвинения в укрывательстве нацистского преступника. В конце концов, человеческих жертв (кроме Хаймглиммера) не оказалось, так что департамент шерифа предпочёл просто закрыть дело «за недостаточностью улик».

ДАРЫ ДАНАЙЦЕВ

Вскоре после любого приключения со спасением невинной жертвы герои получают приглашение в дом Сары Тинсли. Имя её отца упоминается в «Компендиуме Крайтона», но ей об этом, конечно, неизвестно. Успешная проверка *смекалки* позволит вспомнить об этом, а на по-

иски этого имени в книге нужно потратить d4 часа и успешно пройти *проверку расследования*. Если же *проверка смекалки пройдёт с подъёмом*, персонаж самостоятельно вспомнит все детали прочитанного ранее (см. примечание «Компендиум Крайтона»).

Тинсли сообщает студентам, что их труды на благо жителей Пайнбокса не остались незамеченными. Она доводит до их сведения, что группа состоятельных горожан, пожелавших остаться неизвестными, желает воздать им за самоотверженность и храбрость. В качестве награды она вручает каждому небольшой клубный значок, чек на $100 и добавляет, что любой из членов этого клуба, увидев значок, обязательно придёт на помощь в час нужды.

На самом деле, эти значки — талисманы служения, созданные Сарой Тинсли, дабы в нужный момент сломить волю героев и превратить их в своих послушных марионеток.

ТАЛИСМАН СЛУЖЕНИЯ

Проявление: *непреодолимое побуждение.*

Для активации этих талисманов-значков требуется провести над «талисманом хозяина» ритуал кукла. Если ритуал пройдёт успешно, значки прослужат проводниками его эффекта. Если персонаж носит этот значок при себе в момент срабатывания силы и проваливает соответствующую *встречную проверку*, он на шесть часов становится послушным слугой заклинателя.

ПРОКЛЯТИЕ ЧЁРНЫХ СТРАЖЕЙ

Через несколько часов, дней или недель (решать Декану) Тинсли активирует талисманы и мысленно велит героям немедленно явиться к ней. Если студент не поддался колдовскому внушению (или если успел избавиться от значка), в его памяти остаются осколки чужих воспоминаний, сложив которые, он вполне сможет найти и выручить своих менее удачливых товарищей.

Все остальные придут в себя в складском помещении компании «НА-ЗАМ-ОК», принадлежащем одному из примкнувших к Саре Тинсли Чёрных Стражей. Позади этого обнесённого высокой сетчатой оградой здания расположен громадный склад, размером и формой напоминающий авиационный ангар, и четыре больших изолированных гаража для негабаритных транспортных средств вроде яхт или трейлеров. Зов талисманов влечёт героев к одному из этих гаражей. Внутри уже всё готово к ритуалу: стены исписаны скандинавскими рунами, пол уставлен горящими свечами и тлеющими жаровнями с благовониями. Вокруг алтаря даже расставлены какие-то древнеегипетские статуэтки. Если кто-то из персонажей успешно пройдёт проверку смекалки, он заметит их несомненное сходство с рисунками из «Компендиума Крайтона». Эти статуэтки, не будучи сами по себе талисманами, сильно облегчают процесс управления потоками магической энергии (+2 к *проверкам ритуальной магии*).

Тинсли возводит героев на алтарь, связывает их и начинает подготовку к ритуалу жертвоприношения, в ходе которого она рассчитывает пленить их души — точно так же, как доктор Хаймглиммер некогда пленил души всех своих жертв. В этом деле Тинсли помогают трое её сторонников из культа Чёрных Стражей: Джонатан Хэзуэлл, Моника Кэверли и Саманта Делароса. Недостаток магического опыта они с лихвой компенсируют избытком амбиций; жажда власти — вот единственная причина, по которой они решили принять участие в коварном гамбите Сары Тинсли.

Пока идёт довольно длительный процесс подготовки к ритуалу, гипнотический эффект значков-талисманов рассеивается, и теперь герои получают возможность освободиться (самостоятельно или при помощи товарищей, устоявших перед магическим внушением). Более подробную информацию о том, что случается при срыве церемонии подготовки к ритуалу чёрной магии, ищи на стр. 70 «Зачётной книжки».

В силу того, что этот ритуал — всего лишь показательная акция, призванная подкрепить претензии Сары Тинсли на место главы культа, никто из её сторонников не станет драться насмерть. Любой из них, оказавшись в *шоке*, тут же утратит пыл и постарается бежать с поля боя. Сама Тинсли, с другой стороны, поставила на карту слишком многое — она будет драться до конца.

- **Маг (3):** эти персонажи — типичные статисты-маги, их описание можно найти в «Зачётной книжке», на стр. 108.

Сара Тинсли

Сара мечтает возродить культ Чёрных Стражей с собой в роли нового Фюрера (вождя). Она фанатично предана этой цели и склонна воспринимать окружающих исключительно как средства её достижения.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d10, характер d10, сила d6, выносливость d6.
Навыки: внимание d10, драка d6, знания (оккультизм) d10, знания (юриспруденция) d10, маскировка d6, ритуальная магия d8, стрельба d6.
Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5.
Изъяны: мстительность (мелкий).
Черты: железная воля.
Силы: создать талисман, кукла, сон.
Снаряжение: пистолет Glock 9 мм. (дистанция 12/24/48; урон 2d6; ск. 1; боезапас 17; ББ 1; полуавтомат), кинжал (сила+d4).

Заключение

При благоприятном для героев раскладе все они выживут, а четверо Чёрных Стражей будут убиты или выведены из игры (стражи-отступники, бежавшие со склада, поспешно покинут страну, спасаясь как от правосудия, так и от возмездия со стороны своих бывших собратьев). Убедившись, что внутренняя угроза устранена, Хаймглиммер явится на еженедельную службу культа во всём своём мумифицированном великолепии и сообщит семерым своим последователям благую весть — ожидание подошло к концу. В преддверии второго Схождения Стражи займутся поисками редких реагентов, необходимых для нового ритуала, способного даровать Хаймглиммеру (а затем и всем его сторонникам) истинное бессмертие. Когда придёт время, переходи к авантюре «Возрождение Чёрных Стражей».

Смертный час Каттера

Выпускной состоится всего через несколько дней, и паранормальная активность в Пайнбоксе просто зашкаливает. Именно в этот момент герои вновь получают зов о помощи от старого знакомца.

Предыстория: *«Английский пациент» (стр. 85), «Ночь расплаты» (стр. 106)*
Курс: *старший*
Место действия: *кладбище при церкви Премудрого Пастыря*
Продолжение: *«Вальпургиева ночь» (стр. 120)*

Вводная

28, 29 и 30 апреля считаются недобрым временем, и в этом году, накануне Схождения, под светом сияющей на небе кровавой луны могущество тёмных сил неслыханно возрастает. Это приключение, призванное создать напряжённую атмосферу накануне апогея кампании, подразумевает, что на игровом календаре — 29 апреля, а игроки уже прошли авантюры «Ночь расплаты» и «Английский пациент».

После событий «Английского пациента» профессор Каттер всерьёз увлекается оккультными науками. Докторант[1] становится ещё более эксцентричным, чем ранее, а всё своё свободное время проводит за чтением книг

1: учёный, прикреплённый к научному учреждению для подготовки докторской диссертации

и мутных форумов, посвящённых секретам ритуальной магии и мира духов.

Этой ночью профессор окончательно уверился, что смерть — всего лишь барьер; он отправился на кладбище и прибёг к древнему ритуалу призыва духов предков (Каттер давно мечтал поговорить со своим покойным дедом). К несчастью, он не смог совладать с бушующей в эти дни магической бурей. Из могильной земли начали выбираться ожившие мертвецы, а вместо дедушки на зов явился демон по имени Красс. Эта коварная сущность, внешне похожая на жуткого человекообразного ящера, заперта в мире живых до рассвета. Отпущенное ему время Красс намерен потратить с толком, а потому позволяет напуганному профессору позвать на помощь.

Смертный час Каттера

В два часа ночи звонит телефон одного из героев:

> *«О, Боже, что я натворил? Помогите мне… умоляю! Они идут за мной. Я на кладбище Премудрого Пастыря. Помогите!»*

Затем звонивший (судя по номеру, профессор Каттер) роняет трубку на землю и, судя по звукам, убегает. Мгновение спустя из динамика доносятся лишь шарканье и какое-то невнятное мычание.

Как только звонок обрывается, Красс настигает докторанта и вселяется в его тело. Когда студенты встречают демона, он ещё находится в обличье профессора, но, заманив героев вглубь кладбища, чудовище натравливает на них бродящую нежить и сдирает с себя кожу Каттера, являя своё истинное лицо.

Как и полагается, с первыми лучами солнца вся нечисть немедленно превращается в прах.

- **Скелеты (по 2 на героя):** см. стр. 146 «Дневника авантюриста».
- **Зомби (по 2 на героя):** см. стр. 143 «Дневника авантюриста».

Красс

Вначале Красс выглядит как Каттер, но затем он сдирает с себя кожу несчастного профессора и являет свой истинный облик. Блестящая чешуйчатая кожа демона, бездушные змеиные глаза и изогнутые бритвенно-острые когти способны вселить страх даже в самое храброе сердце.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d12, выносливость d12.

Навыки: внимание d8, драка d12, запугивание d12, лазанье d8, маскировка d8.

Шаг: 6; **защита:** 8; **стойкость:** 11 (2).

Особенности:

- **Бритвенно-острые когти:** сила+d6.
- **Броня +2:** всё тело демона покрыто прочной чешуёй.
- **Демон:** перечень присущих всем демонам особенностей см. на стр. 127.
- **Повелитель нежити:** Красс может управлять любой нежитью в радиусе, равном утроенному значению его характера (в данном случае — 24) в клетках.
- **Полиглот:** Красс может говорить на любом человеческом языке.
- **Размер +1:** Красс возвышается на 2,5 метра над землёй.
- **Страх (−2):** перечитай отрывок про блестящую чешую, змеиные глаза и изогнутые когти.
- **Тепловидение:** Красс получает только половину штрафа за плохое освещение (округляется вниз), атакуя живые цели или объекты, излучающие тепло.

Сошествие тьмы

Случайный контакт с неизвестным химическим составом вызывает устрашающие мутации в организме общей знакомой наших героев.

Курс: *третий или старший; любая естественнонаучная специальность*

Место действия: *любое*

Вводная

Занимаясь курсовой работой в лаборатории доктора Рамиреса, профессора органической химии, студентка по имени Вероника Нэйлз опрокинула на себя контейнер с химическими отходами. Вероника, напуганная перспективой завалить доступ к экзамену из-за грубого нарушения техники безопасности, ликвидировала все следы инцидента, не заметив, что брызги, попавшие на кожу, уже успели впитаться.

Со мной что-то не так

Несколько дней спустя Вероника, памятуя о дружеских отношениях с героями (или руководствуясь их репутацией людей, способных решать очень странные проблемы), обращается к ним за помощью. Она рассказывает, что после происшествия в лаборатории чувствует себя очень «странно» и просит помочь ей выяснить, чем занимается доктор Рамирес — исключительно для того, чтобы знать, стоит ли начинать волноваться.

Через два дня глаза Вероники чернеют — она получает *особенность темновидение*, а яркий свет начинает причинять ей болезненные ощущения.

Через четыре дня кожа Вероники стремительно чернеет. Студентка становится нелюдимой, недоверчивой и просит героев оставить её в покое. Кроме того, она получает особенность *танец теней*, который обеспечивает ей преимущество +2 к *проверкам маскировки* при попытке спрятаться.

Через восемь дней Вероника получает особенности *тенепортация* и *теневая стрела* и делает добрую половину пути по дороге к безумию. Она становится самовлюблённой, недоверчивой, вспыльчивой и крайне агрессивной.

Через шестнадцать дней тьма полностью поглощает Веронику. Изменения становятся необратимыми, и девушка превращается в живую тень, одержимую всепоглощающей ненавистью к тем, кто не сумел её спасти.

✪ **Вероника Нэйлз:** в начале приключения этот персонаж обладает параметрами типичного статиста-студента (см. стр. 109 «Зачётной книжки»), который обретает особые способности (см. выше) по мере развития сюжета авантюры. Параметры живой тени смотри далее. Вероника Нэйлз — дикая карта.

Исследуя исследуемое

Обо всём, что выходит за рамки учебного процесса, доктор Рамирес предпочитает не распространяться. Студентам понадобится успешно пройти проверку *расследования (–2)*, чтобы выяснить, что профессор занимается изучением и каталогизацией субстанций, предоставленных Министерством внутренней безопасности США. Ни источник, ни точную природу исследуемых материалов, впрочем, выяснить так и не удастся — информация, похоже, строго засекречена.

Если студенты хотят спасти Веронику, им предстоит либо выкрасть образец той самой чёрной маслянистой жидкости, которую она разлила, либо найти кого-то, кто сможет сделать это вместо них. Добытый образец крайне токсичен и не поддаётся классификации, но успешная проверка *знание (химия)* (или другой родственной научной дисциплины) выявит, что вещество разлагается под воздействием ультрафиолета. К счастью для Вероники, субстанция, впитавшись в кожу, там и осталась, так что если уговорить (или заманить) Веронику под лабораторные стерилизующие лампы или, например, в солярий, то под воздействием жёсткого ультрафиолетового излучения (солнечного света для этой цели недостаточно) субстанция станет инертной и полностью выведется из организма. Процедура должна длиться 15 минут за каждый день, прошедший с момента случая в лаборатории. Воздействие не обязательно должно быть непрерывным, так что лечение можно растянуть на несколько сеансов — это позволит избежать появления солнечных ожогов.

Живая тень

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d8, сила d6, выносливость d4.

Навыки: внимание d6, драка d6, маскировка d6, стрельба d4.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 4.

Особенности:

- **Безумие:** поступки и мотивы живой тени алогичны и бессмысленны; она руководствуется только одним — безграничной ненавистью к тем, кто не сумел её спасти, и стремлением как можно сильнее им навредить.
- **Бесплотный:** см. стр. 135 «Дневника авантюриста».
- **Полог теней:** +4 к проверкам маскировки в дополнение к обычным штрафам за плохое освещение.
- **Слабость (свет):** подвергнувшись прямому воздействию излучения полного видимого спектра (свет фонаря, солнца и т. д.), живая тень должна пройти проверку выносливости (–2). В случае провала она оказывается в шоке и получает уровень усталости (эта усталость исчезает со скоростью один уровень за 10 минут пребывания в темноте).
- **Танец теней:** пройдя успешную проверку характера, Вероника может заставить тени сгуститься в любом месте в радиусе 12 клеток от неё. В этой области размером с малый шаблон на d6+1 раундов воцаряется темнота (–2).
- **Темновидение:** не получает штрафов за плохое освещение.
- **Теневая стрела:** живая тень может сотворить силу *стрела*, используя свой характер в качестве сверхъестественного навыка. Считай, что у неё есть 5 пунктов силы, которые восстанавливаются со скоростью 1 пункт за каждый час пребывания в темноте.
- **Тенепортация:** совершив действие, живая тень может телепортироваться из одной тени в другую на расстояние до 12 клеток.

Английский пациент

Злобный преподаватель получает по заслугам, но под раздачу, к сожалению, попадает и совершенно непричастный человек.

Курс: *первый или второй*

Место действия: *класс английской литературы*

Продолжение: *«Смертный час Каттера» (стр. 81)*

Вводная

Докторант Каттер — преподаватель английской литературы, придирчивый и мелочный человек, который за привычку третировать и унижать студентов быстро обзавёлся прозвищем «Наполеончик».

В этом семестре вместе с героями на курс английской литературы записалась студентка по имени Кива Бордо, практикующая колдунья вуду из крохотного городка к северу от Нового Орлеана. На одной из пар в формате вопросов и ответов она обратилась к профессору с просьбой разъяснить, почему её контрольная работа получила столь незаслуженно низкую оценку. Каттер в ответ разразился одной из своих фирменных тирад, закончив её словами: «Это, юная леди, курс английской литературы, а не каджунской[1], так что потрудитесь прежде выучить язык».

Униженная и оскорблённая Кива решила, что настало время преподать Наполеончику урок. Поздно ночью она вломилась в его кабинет и, торопливо всё осмотрев, скрылась с места преступления, прихватив с собой синюю перьевую ручку, расчёску и фотографию Каттера в обнимку с Кэти Робинс, его бывшей девушкой.

1: каджуны — франко-канадская по происхождению субэтническая группа, представленная преимущественно в южной части штата Луизиана и пограничных округах южного Техаса и Миссисипи

Кармическое воздаяние

Для героев приключение начинается с пары английской литературы. Каттер опаздывает к началу занятий и появляется в аудитории, громко возмущаясь наглостью хулиганов, посмевших вломиться в его кабинет. Немного успокоившись, он переходит к лекции и вскоре обретает повод унизить очередного студента.

Внезапно Каттер вскрикивает, начинает яростно тереть глаза и, заливаясь слезами, падает на пол, корчась от невыносимой боли. Кто-то из студентов пытается промыть ему глаза водой, но это не помогает. Насмерть перепуганный Каттер просит одного из студентов отвезти его в госпиталь.

Герой, успешно прошедший проверку *внимания (–1)*, заметит, что во время происшествия Кива оказалась единственной, кто даже не привстал с места — она так и просидела, не вынимая рук из своей большой коричневой сумки. Если студенты решат выяснить всё на месте, в сумке обнаружится классический вольт[2] Каттера. Глаза куколки перечёркнуты красным маркером, а дно сумки усыпано молотым перцем. Вольт «подключён» к устроенному в комнате Кивы алтарю проклятий. Там, в окружении свечей и подсохших брызг жертвенной крови, лежит украденная из кабинета Наполеончика расчёска и фотография; ручка зашита в тряпичное тельце вольта.

Правосудие или возмездие?

На следующее утро в ленте университетских новостей появляется статья об удивительном происшествии: сразу два человека — причём состоявших когда-то в близких отношениях — одновременно стали жертвами чьего-то неосторожного обращения с газовым баллончиком, находясь при этом на разных концах кампуса! Состояние пострадавших стабильное, хотя стандартные методы лечения пока

2: кукла вуду

и не дают ожидаемых результатов, — врачам не удалось ни вернуть им зрение, ни унять боль.

В этот день перед лекцией по английской литературе студенты будут живо обсуждать произошедшее. Успешная проверка уличного чутья позволит выяснить, что все более или менее сочувствуют даже нелюбимому преподавателю, не говоря уж о ни в чём не повинной Кэти. Из массы сочувствующих выделяется только Кива, которая считает, что Наполеончик получил то, чего заслуживает, а вторая жертва просто оказалась не в том месте и не в то время. Более того, она, похоже, раздражена тем, что её товарищи-студенты вообще проявляют к Каттеру хоть какое-то сострадание. Расстроившись окончательно, Кива уходит, не дожидаясь начала лекции.

КТО ВИНОВАТ?

Успешная проверка *расследования (–1)* позволит героям найти учётную запись Кивы в одной из соцсетей — это даст некоторую общую информацию об этой девушке, включая родной город и нынешний адрес в университетском женском общежитии. При успехе с подъёмом студенты наткнутся на онлайн-дневник Кивы, в котором она время от времени выражает негодование в адрес Каттера. Последняя запись в этом дневнике недвусмысленно сообщает, что она-таки решилась «преподать этому ничтожеству урок».

Если герои решат поговорить с Кивой, она будет отрицать любые обвинения. Толика актёрской игры и успешная проверка *убеждения* (с преимуществом +1, если кто-то упомянет невинно пострадавшую девушку), однако, выведут её из равновесия и она сознается, что идея «проучить» Каттера принадлежит именно ей. При успехе с подъёмом студентам удастся убедить её снять проклятие. В противном случае на этом разговор окончится, а Кива, застегнув сумку, встанет и уйдёт, проворчав напоследок: «Я с ним ещё не закончила».

КИВА БОРДО

Девушка из глухого луизианского городка пока использовала вольт лишь однажды, но и этого столкновения с чёрной магией оказалось достаточно, чтобы сделать Киву более агрессивной, злопамятной равнодушной к чужому горю — даже незаслуженные страдания бывшей девушки Каттера пока так и не заставили её передумать. Если она продолжит создавать новых кукол, духовная скверна может дать воистину ужасные плоды.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d6, выносливость d6.
Навыки: внимание d6, драка d4, знания (оккультизм) d6, маскировка d6, ритуальная магия d8.
Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 5.
Изъяны: мстительность (мелкий).
Силы: причинение боли.
Снаряжение: вольт.

ЧТО ДЕЛАТЬ?

Проверка *знаний (оккультизм)* со штрафом –1 позволит героям понять, что избавить человека от проклятия можно несколькими способами: вернуть похищенные вещи профессора с алтаря Кивы; найти кого-то, кто сможет провести ритуал рассеивания, или вообще провести такой ритуал самостоятельно. Если студенты захотят выбить клин клином (т. е. провести ритуал рассеивания или защиты от чёрной магии), им также понадобятся личные вещи Каттера и его подружки (которые по-прежнему находятся в госпитале). Конечно, они могут заставить Киву сойти с пути отмщения силой, однако это гарантированный способ обрести в её лице нового врага.

ДОМ, МИЛЫЙ ДОМ

Если студенты решат навестить комнату Кивы, героев встретит её соседка, Тристи, которая откроет дверь и впустит нежданных гостей. Тристи в курсе, где находится алтарь Кивы (эта мрачная штуковина, к слову, до дро-

жи её пугает). Она не знает, что происходит, но ей определённо не хочется злить свою вспыльчивую соседку. Если кто-то из студентов успешно пройдёт проверку *внимания*, он сможет заметить колебания Тристи.

Если последующая проверка *убеждения* пройдёт успешно, соседка укажет на платяной шкаф, в котором Кива устроила свой алтарь. В противном случае она расскажет о вольте, который Кива носит в своей большой коричневой сумке, и этим любая её добровольная помощь ограничится (Тристи просто слишком боится разозлить Киву).

Если герои-таки найдут алтарь, то достаточно будет убрать с него расчёску и фотографию Каттера — проклятие рассеется немедленно. Стоит, однако, помнить, что страхи несчастной девушки имеют под собой все основания. Пав жертвой гнева Кивы, она вскоре явится к студентам с просьбой о помощи, — теперь от проклятия нужно будет спасать уже саму Тристи.

Заключение

Каттер и Кэти будут страдать от болей и слепоты до тех пор, пока довлеющее над ними проклятие не будет снято. Без вмешательства героев это может продолжаться месяцами — до тех пор, пока гнев Кивы не падёт на кого-нибудь ещё. В общем же и целом, у героев есть целая куча вариантов решения стоящей перед ними проблемы. В крайнем случае, Киву можно просто разозлить, и тогда новой целью проклятия станут уже сами студенты. Ну а поскольку Кива предпочитает работать издалека и не марает руки грязной работой, из неё может выйти отличный «многосерийный» злодей.

Каттер и его бывшая девушка непременно узнают, кто же спас их от проклятия и проникнутся к ним искренней благодарностью. Несмотря на то, что Каттер всегда был заядлым скептиком, пережитое, наконец, заставит его поверить, что всё происходит на самом деле.

Из Давидов в Голиафы

Бенито Рамирес, кандидат в университетскую футбольную команду, демонстрирует сверхъестественную физическую силу во время инцидента в «Пиццеферме»

Курс: *второй или третий; внеклассное занятие (спорт)*

Место действия: *«Пиццеферма»*

Вводная

Марла Драйвер из тех людей, которые склонны принимать неправильные решения. В прошлом семестре её отчислили из ВТУ за неуспеваемость, и, размышляя, куда податься дальше, она устроилась личным тренером и инструктором по аэробике в местный фитнесс-центр. Когда же один из агентов Фонда Чутких Сердец (назвавшись представителем компании-производителя спортивного питания) предложил $10000 за испытания нового протеинового коктейля на живом подопытном, она согласилась без вопросов. Её задача была несложной: подопытный должен употреблять коктейль в течение нескольких месяцев, а Марла — следить за его состоянием и докладывать о результатах.

Бенито «Слишком Мелкий» Рамирес — спортсмен-футболист, все старшие классы так и просидевший на скамейке запасных из-за недостаточного роста и веса. Он думал, что испробовал все возможные методы, и совсем было отчаялся, но тут его персональным тренером стала Марла Драйвер. Всего за месяц Бенито нарастил более 15 килограммов мышечной массы и вырос на целых 10 сантиметров (этот факт Марла объяснила поздним наступлением завершающего этапа взросления). Поскольку препарат, входящий в состав «протеинового коктейля», является одной из совершенно секретных разработок проекта «Сверхчеловек» и, соответственно, не определяется ни одним из стандартных допинг-тестов, Бенито с радостью

приняли в футбольную команду «Воронов». Что касается Марлы, то «новый улучшенный» Бенито попросту вскружил ей голову, и она начала с ним встречаться.

ДРАКА!

Для героев это приключение начинается типичным поздним вечером в «Пиццеферме» — горячая пицца, холодные напитки и громкая музыка. Бенито и Марла коротают вечер за соседним столиком. Через пару часов, когда веселье достигает своего апогея, какой-то здоровяк-ковбой начинает подбивать клинья к Марле.

Бенито по понятным причинам не понимает тонких душевных порывов подвыпившего ловеласа, и завязывается драка, в которой Бенито оказывается один против четверых громил.

Вне зависимости от того, вмешаются герои или нет, успешная проверка внимания позволит им заметить происходящие с Бенито физические перемены: когда он впадает в ярость, его тело словно увеличивается в размерах, кожа сереет, а лицо начинает напоминать какую-то чудовищную маску. Он бросается в драку, не разбирая своих и чужих, и утихомирится, только если все «противники» будут обезврежены (или если кто-то сумеет вырубить его самого). Как бы то ни было, сразу после окончания стычки явится вышибала, который выставит на улицу всех оставшихся на ногах участников потасовки.

- **Ковбои (4):** это типичные статисты-бандиты (см. стр. 108 «Зачётной книжки»), но без снаряжения.

Бенито Рамирес

Этот крепко сбитый студент смахивает на бульдога — невысокий, но очень широкий и мускулистый.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, драка d8.

Шаг: 6; **защита:** 6;
стойкость: 6 (7, когда в ярости).

Изъяны: дурная привычка (крупный, протеиновые коктейли).

Особенности:

- **Стероидная ярость:** разозлённый Бенито должен успешно пройти проверку характера, чтобы не впасть в безумную ярость. В этом состоянии он слепо бросается в бой, не разбирая, кто друг, а кто враг, и показатели его силы и выносливости при этом увеличиваются на одну ступень.

Вопросы и ответы

Если один из героев, как и Бенито, состоит в университетской футбольной команде, успешная проверка *общедоступных знаний* позволит ему припомнить, что в последнее время этот в целом добродушный парень действительно испытывал некоторые проблемы с самообладанием — как на поле, так и за его пределами. Успешная проверка *уличного чутья позволит* разузнать о Бенито и недавно постигших его «подростковых изменениях». Марла — человек менее публичный, и для того, чтобы раздобыть информацию о её недавнем отчислении, и о том, что в последнее время она тратит явно больше, чем зарабатывает в своём фитнесс-центре, понадобится успешная проверка *уличного чутья (–2).*

Тренер Бенито будет сотрудничать, только если среди героев есть участник одной из университетских спортивных команд; в противном случае он просто откажется обсуждать частную жизнь своих воспитанников с посторонними людьми. Если разговор состоится, то после успешной проверки *убеждения* тренер признается, что «подростковые изменения» и вправду выглядели подозрительно, но допинг-контроль показал, что парень чист, и тренер с радостью взял его в команду.

Персонажи, которые решат встретиться с Бенито (или проследить за ним), смогут пройти проверку *внимания*, чтобы заметить, что Рамирес никогда не расстаётся со своим «протеиновым коктейлем».

Ну не настолько же всё плохо?

Кто-нибудь из героев вполне может и сам принять эту допинговую смесь. В таком случае значения *силы* и *выносливости* персонажа увеличиваются на одну *ступень*, а сам он получает особенность стероидная ярость (см. параметры Бенито). Через месяц после приёма последней дозы «коктейля» все его эффекты резко сойдут на нет, но до конца семестра студент будет страдать от общего истощения организма (его *стойкость* уменьшится на 1).

Коктейли

Как только герои поймут, что источником перемен с Бенито стал «протеиновый коктейль» Марлы, следующим логичным шагом должно стать стремление избавить его от пагубного влияния препарата. Ситуацию усложняет то, что этого не желает сам Рамирес — он отказывается прислушиваться к голосу разума и вообще выходит из себя почти сразу, стоит только попытаться поднять эту тему в разговоре. Марла хранит сухую допинговую смесь у себя в квартире, так что воровство — ещё один эффективный (хотя и довольно спорный) метод решения задачи. Впрочем, даже если студенты решат не предпринимать вообще ничего, рано или поздно руководство Фонда неизбежно завершит программу испытаний и свернёт все контакты с Марлой.

Как бы то ни было, у Бенито, лишённого доступа к препарату, буквально сорвёт крышу — в этот раз кожа его не просто побледнеет, но и отвердеет, сравнявшись по прочности с кожаной бронёй (+1 к *стойкости*), а яростный оскал превратит лицо парня в подобие какой-то дьявольской маски. Если его не остановить, он рванёт к футбольному стадиону, прокатившись по кампусу обезумевшим паровым катком, сминающим каждого, кто осмелится встать у него на пути (тем, кого Бенито застанет на стадионе, тоже придётся несладко, но помни, что даже в этом состоянии Рамирес жаждет, скорее, разрушений, чем крови).

Заключение

Если надавить на Марту, она немедленно во всём признается, хотя и не сможет ни представить доказательств своих слов, ни связаться с загадочным «представителем компании-производителя».

Прежде чем исчезнут самые очевидные симптомы абстинентного синдрома Бенито, пройдёт не менее четырёх дней. Если период «ломки» Бенито проводит, так сказать, на публике, его рано или поздно повяжут, накачают транквилизаторами и отвезут в больницу. Местная администрация предъявляет ему обвинение в нарушении общественного порядка и порчи частной собственности. Официальные лица ВТУ спишут всё на нервный срыв и поспешат замять случай с Бенито как можно быстрее — юношу исключат из футбольной команды и принудительно запишут на курсы управления гневом.

Охота на привидений

Гленмак просит студентов расследовать слухи о привидении в трейлер-парке.

Курс: *первый или второй*

Место действия: *трейлер-парк «Индиан Саммер»*

Вводная

В прошлом году Хайме Контрерас бросил жену и трёхлетнюю дочь ради другой женщины — молодой вдовы по имени Линда Смит. Оформив развод, он переехал в трейлер-парк «Индиан Саммер» неподалёку от национального парка Кэддо Маундс и поселился там вместе с новой супругой и её четырёхлетним сыном Натаном. Хайме, конечно, не святой, но и злодеем его тоже не назовёшь: он не дурак выпить и порой бывает попросту невыносим, но до грубости и рукоприкладства дело никогда не доходит — о своей новой семье он заботится вполне искренне.

Старая карга (и практикующая ведьма) по имени Анна Родригес, мать первой жены Контрераса, была до глубины души оскорблена и возмущена поступком своего нерадивого (теперь уже бывшего) зятя и решила отомстить, наслав на его новый дом парочку буйных призраков. Анна не стремится причинять кому-либо вред; её цель — как следует попугать Хайме, проучив его за боль, которую он причинил единственной дочери и внучке старой ведьмы.

Хайме, конечно, догадывается, что призраки неспроста облюбовали его новый дом, но опасается связываться с грозной старухой. Услышав от одного своего коллеги о сумасшедшем профессоре, промышляющем охотой на привидений, он связался с Гленмаком и сообщил ему о своём отчаянном положении (не упомянув, впрочем, о бывшей тёще).

Поручение

Профессор Глен Макланахан просит студентов о помощи: ему нужен кто-нибудь, кто сможет расследовать и задокументировать нашествие привидений на дом Контрерасов. Гленмак предлагает героям по $100, даёт полный картбланш и — если это их первая охота на привидений — рассказывает, как работать с выданным оборудованием (две видеокамеры, два беспроводных датчика движения, два электронных диктофона и несколько фотоаппаратов).

Охота

Трейлер Линды Смит на удивление просторен и явно прибран перед приходом гостей (ну насколько вообще может быть прибран дом, в котором живёт четырёхлетний ребёнок). Натан пока не знает о бесчинствующих призраках, но его мать и Хайме явно находятся на грани нервного срыва. Они рассказывают, как посреди ночи (паранормальная активность наблюдается только по ночам) начинают летать сквозь стены призрачные огоньки, как включается и выключается сама собой электроника и как время от времени накатывают приступы глухого безотчётного страха.

- **Полтергейст (1):** это типичный полтергейст (см. стр. 125 «Зачётной книжки»), обладающий способностями призраков электроник и призрачная буря.
- **Привидение (1):** это типичное привидение (см. стр. 126 «Зачётной книжки»), обладающее способностями призраков пожиратель электричества и запах.

В любое время

Если студенты захотят провести спиритический сеанс (ритуал *могильный глас*), то ответы призраков будут невнятными, расплывчатыми и, по большому счёту, бесполезными.

Вечер пятницы

Контрерасы уходят спать пораньше, чтобы не мешать героям делать свою работу. Некоторое время сквозь стены трейлера ещё доносятся музыка и голоса соседей, празднующих наступление выходных, но со временем на боковую отправляются и они. Наступает тишина. Резкий холодный свет парковых фонарей пробивается сквозь кухонные занавески, окутывая комнату мягким голубоватым свечением. Внезапно в прихожей раздаётся громкий топот. Пока герои отвлекаются на поиски источника шума, десяток пластмассовых стаканчиков покидает своё место в сушилке и, пролетев по воздуху, выстраивается ажурной пирамидкой на столе. Если стол находится в поле зрения одной из видеокамер, то на записи можно будет разглядеть, что в этот момент в кадре мелькает какая-то смутная тень.

Остаток ночи ознаменуется для студентов постоянно садящимися батарейками, резкими беспричинными похолоданиями и вездесущим запахом моторного масла.

ВЕЧЕР СУББОТЫ

На вторую ночь призраки проявляют ещё большую активность. Как и прежде, не забывай, что в самые напряжённые моменты героям не обойтись без проверок храбрости. Примерно через час после того, как семья отправится спать, телевизор моргает, несколько раз самопроизвольно переключает каналы, а затем вообще выключается.

Чуть позднее в прихожей вновь раздаётся топот, а время от времени в воздухе разливается какой-то неожиданный запах (в этот раз — свежевскопанной земли). Вскоре после полуночи прямо над ухом одного из студентов мужской голос выкрикнет громогласное «Эй!», которое переполошит весь дом.

Всю ночь в доме будут пропадать оставленные без присмотра вещи (в том числе оборудование для охоты на привидений) — они обнаружатся только поутру (Линда наткнётся на них в духовке). Своего пика паранормальная активность достигнет перед самым рассветом — на два раунда в комнате, в которой находится хотя бы один из студентов, разразится призрачная буря из небольших предметов домашней утвари, столовых приборов, игрушек и т. п.

Как бы студенты ни старались, у них не будет ни малейшей возможности избавиться от призраков самостоятельно, но после эпизода с призрачной бурей Хайме сломается и расскажет о вероятной причастности своей бывшей тёщи. Он умоляет героев поговорить с Анной и убедить её усмирить насланных ею привидений.

ВЕДЬМА

Анна живёт в старом фахверковом доме на северной окраине Пайнбокса. Старая ведьма отнюдь не злодейка, и первоначальная её реакция на героев — нейтралитет. Немного актёрской игры со стороны героев и *успешная проверка убеждения (–2)* позволят уговорить её усмирить духов, портящих жизнь семье Контрерас. Если кто-нибудь упомянет в разговоре малыша Натана, то *проверка убеждения* пройдёт без штрафа –2. Анна сочтёт, что Хайме получил по заслугам и пообещает оставить его и его новую семью в покое.

Если студенты самонадеянно решат добиться своего силой, Анна попросту усыпит их при помощи своего талисмана. Очнувшись, они обнаружат, что теперь над ними висит *проклятие* (см. описание одноимённой силы на стр. 78 «Зачётной книжки»). Если же им удастся завершить дело миром, старая ведьма может стать полезным союзником и весьма обширным источником сведений о мире сверхъестественного.

АННА РОДРИГЕС

Анна — не злодейка (хоть и ведьма), она просто хочет проучить своего бывшего зятя, так что её вполне можно убедить отказаться от мести.

Характеристики: ловкость d4, смекалка d6, характер d6, сила d4, выносливость d4.

Навыки: внимание d6, знания (оккультизм) d8, ритуальная магия d8.

Шаг: 5; **защита:** 2; **стойкость:** 4.

Изъяны: старость, мстительность (мелкий).

Черты: ведьма/колдун

Силы: подчинить сущность, проклятие, могильный глас.

Снаряжение:

- **Старая пустышка (сон):** талисман, активируется ключевой фразой «Баю-бай».

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Гленмак честь по чести расплатится со студентами за беспокойный уик-энд. Собранный героями материал, конечно, не доказывает существование призраков, но профессор Макланахан всё равно остаётся доволен результатом.

Греческая трагедия

Призрак, обитающий в доме братства, ищет тех, кто поможет ему завершить незаконченное дело и обрести покой.

Курс: *первый или второй*

Место действия: *штаб-квартира братства Пси Тау*

Вводная

Прошлой осенью Дэйв Далтон и Кристал Ханли слегка перебрали алкоголя и, уединившись в одной из комнат пустующего дома братства Пси Тау (все остальные как раз отправились на футбольный матч болеть за «Воронов»), зашли чуть дальше, чем рассчитывали изначально. В самый разгар «непредвиденного свидания» на шумную парочку наткнулся парень Кристал, Вэнс Кроуфорд. Ослеплённый яростью он выхватил револьвер, вышиб Дэйву мозги и пригрозил Кристал, что с ней случится то же самое, если она хоть кому-нибудь об этом проболтается. Перепуганная девушка послушно рассказала полиции, что Дэйв покончил с собой в приступе раскаяния, а вскоре и вовсе бросила учёбу и вернулась домой в Сан-Антонио.

Победоносное выступление «Воронов» на молодёжном чемпионате штата запустило на Греческой улице целую череду чумовых вечеринок — братства и сестринства всерьёз вознамерились перещеголять друг друга в умении веселиться и тем самым (в нарушение всех официальных правил «недели пик»[1]) привлечь в свои ряды новых рекрутов. Действующие члены братств зазывают потенциальных новобранцев на вечеринки, рассказывают им о славной истории своих организаций и с радостью отвечают на любые вопросы касательно жизни «под сенью греческих букв».

1: Rush Week (англ.) — период набора новых членов в студенческие организации, обычно выпадает на первую неделю учебного года

Экскурсия

Этой ночью студентов сопровождает Вэнс Кроуфорд, один из старшекурсников, ответственных за работу с потенциальными рекрутами братства Пси Тау. Вэнс сопровождает их на экскурсии по штаб-квартире, неустанно расписывает преимущества, которыми пользуется каждый из братьев, а заодно демонстрирует многочисленные награды и фото знаменитых выпускников (в основном политиков и спортсменов). Вэнс должен оставить у героев впечатление весёлого парня, которому явно по душе то, чем он занимается.

Братья навсегда

Примерно через час после начала «экскурсии» Кроуфорда отвлекает телефонный звонок — извинившись, Вэнс оставляет студентов одних. Миг спустя герои могут пройти проверку внимания; при успехе персонажи ощущают пробирающий до дрожи холодок. К ним подходит ещё один член братства, который представляется Дейвом Далтоном (при необходимости можно использовать параметры привидения, стр. 126 «Зачётной книжки»). Он кивает вслед Вэнсу и говорит, что Кроуфорд парень что надо, но «темперамент у него просто убийственный». С этими словами Дейв поворачивается к героям спиной и делает им знак следовать за ним.

Дейв уводит их из главной гостиной по направлению к лестнице на второй этаж, со знанием дела рассуждая о том, как весело быть членом братства, и о том, как «греческая магия» помогает в общении с девушками. Он указывает пальцем вверх по лестнице, на дверь слева от лестничной площадки, и заговорщицким тоном сообщает, что эта комната называется не иначе как «Хижиной любви» и рассказывает, что каждый раз прячет там за вентиляционной решёткой видеокамеру, чтобы документировать все свои «достижения».

В этот момент с другого конца комнаты героев окликает Вэнс; обернувшись буквально на секунду, они обнаруживают, что Дейв уже куда-то исчез. Вэнс говорит, что должен отлучиться по делам, но приглашает героев остаться и продолжить веселье. Если кто-то упомянет при нём имя Дейва, успешная проверка *внимания* позволит заметить тщательно скрываемое потрясение. Как бы то ни было, Вэнс быстро приходит в себя и, буркнув что-то вроде: «Этого чувака я не знаю», — уходит по своим делам, напомнив, что любой из членов братства сегодня с радостью ответит на любые вопросы.

Если студенты спросят о Дейве кого-нибудь ещё, успешная проверка *уличного чутья* приведёт их к «мемориальной стене», на которой среди прочих висит и фото Дейва с указанием даты рождения и смерти — почти год тому назад! Дальнейшие расспросы позволят узнать «официальную версию» произошедшей тогда трагедии: о романе Дейва с девушкой товарища по братству, его «самоубийственном раскаянии» и разбитом сердце бедняги Вэнса Кроуфорда, лишь недавно оправившегося от пережитого.

Если герои не станут интересоваться, кто такой Дейв, пусть каждый пройдёт проверку внимания; в случае успеха персонажи сами наткнутся на вышеупомянутое фото.

ВЕРЬ ГЛАЗАМ СВОИМ

Улика, которая позволит выяснить, что произошло на самом деле, хранится за вентиляционной решёткой в «Хижине любви» — никто не знал, что Дейв имел привычку записывать свои любовные похождения на видео, так что полицейские даже не подумали искать камеру на месте предполагаемого самоубийства. Спрятанное устройство по-прежнему исправно, так что если студенты захотят посмотреть запись со сценой убийства Дейва, им нужно будет либо зарядить аккумулятор, либо подключить камеру к компьютеру через стандартный USB-порт.

Если студенты не догадаются добыть камеру, призрак Дейва рано или поздно навестит их вновь. Он жаждет правосудия, а потому предпочитает являться к тем, у кого больше шансов его услышать и, соответственно, помочь — к персонажам, обладающим навыками *ритуальной магии* и/или *знанием (оккультизм)*. Обрати внимание, что этот призрак не агрессивен, поскольку руководствуется идеей справедливости, а не мести.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Если герои устроят Вэнсу очную ставку, он не станет сопротивляться и отрицать свою вину: убийство он совершил в состоянии аффекта, и у него попросту не хватит духу повторить нечто подобное ещё раз. Если видеозапись окажется в руках полиции, Вэнса попросту арестуют за убийство.

Как бы то ни было, путь в братство Пси Тау для героев отныне будет закрыт.

ДЕРЕВО ВИСЕЛЬНИКОВ

Курс: *второй*
Место действия: *Дерево висельников*

ВВОДНАЯ

Одна из самых необычных достопримечательностей кампуса — это Дерево висельников, огромный виргинский дуб, возвышающийся на холме напротив величественного ректорского особняка. С 1880 года могучие ветви этого громадного дерева послужили последним пристанищем двум с половиной десяткам человек. Большая их часть — убийцы, конокрады и нарушители общественного порядка — отправилась на встречу с Создателем ещё до скончания 19-го века, но последней жертвой старого дуба стал молодой негр по имени Корнелиус (Нил) Вашингтон, вздёрнутый линчевателями около

60 лет тому назад. Через шесть дней наступает годовщина этого повешения, и призрак Нила Вашингтона возвращается с того света, чтобы отомстить потомкам своих убийц.

Качаясь на ветру

Для студентов это приключение начинается поздним сентябрьским вечером в 23:48. Проезжая мимо дома ректора, они замечают, что на ветке старого дуба болтается повешенный. Съехав с дороги, они решают выяснить, в чём дело: каждый из тех, кто вступает под сень кроны Дерева висельников, должен пройти *проверку характера*. В случае *провала* душу персонажа обуяет леденящий страх. Повешенного, которого герои видели из машины, будто и не было, но тот, кто успешно *пройдёт проверку внимания*, заметит на стволе зелёного гиганта мемориальную табличку:

«Дерево висельников.

Лесная Служба штата Техас полагает, что возраст этого виргинского дуба насчитывает более 250 лет. В 19-м веке преступники нередко встречали свой конец на одной из ветвей могучего дерева; одни — по приговору суда, другие — по воле толпы. Повешения прекратились с началом строительства ректорского особняка. Первым и единственным исключением стал афроамериканец по имени Корнелиус Вашингтон, университетский садовник, которого нашли здесь повешенным в 1958 году. Виновные в его убийстве так и не были найдены.

Дерево висельников призвано напоминать о важности соблюдения законов и хрупкости достижений человеческой цивилизации».

Если студенты просто позволят событиям идти своим чередом, тело висельника на следующий день появится вновь — в то же время и в том же месте, но на этот раз герои узнают об этом из заметки в «Рэйвенс Репорт».

Если студенты решат узнать побольше о повешении 1958 года, недостатка в информации у них не будет. Даже если проверка расследования обернётся провалом, статью о линчевании Корнелиуса Вашингтона на Дереве висельников они найдут совершенно точно.

В случае успеха они смогут собрать сразу несколько газетных вырезок: и о линчевании, и о самих линчевателях — так называемой Справедливой Семёрке. Согласно статье, им выдвинули обвинение в самосуде, но суд не признал их виновными, и никого из них так и не арестовали. Этих семерых звали Вильям Марстон, Коул Фаулер, Марк Грейвз, Джеймс Денман, Рэй Календа, Бен Кейси и Стивен Йохансон. Шестеро из них были белыми, но один, Джеймс Денман, как ни странно, являлся чернокожим.

При *подъёме* героям удастся выяснить, что Справедливая Семёрка встала на путь народного правосудия после того, как их дети стали жертвами серийного убийцы (дело было в начале 1950-х).

Как только у героев будут на руках имена членов Семёрки, ещё одна успешная проверка *расследования* позволит выяснить, что двое из них до сих пор живы. Согласно телефонному справочнику, Коул Фаулер обретается в жилом комплексе «Виски-крик», а Бен Кейси — за городом, на юг по трассе 96.

Справедливая Семёрка

Если студенты решат выйти на связь с двумя выжившими членами Семёрки, они быстро выяснят, что Коул Фаулер уже мёртв. Если герои поедут к нему на квартиру, труп обнаружат именно они; в противном случае, они прочитают обо всём в завтрашней газете. Коула Фаулера обнаружат в собственной кровати, задушенного верёвкой, которую убийца (а полицейские однозначно классифицируют это дело как убийство), судя по всему, унёс с собой. В зависимости от предпринятых действий, герои и сами могут оказаться в списке подозреваемых!

Что касается Бена Кейси, то в справочнике числятся два человека с таким именем, и оба живут за городом,

на юг по трассе 96. Старик обитает в старом деревенском доме. При упоминании Справедливой Семёрки или линчевания Нила Вашингтона он сразу свернёт диалог и откажется от дальнейшего разговора. Если студенты будут настаивать, он даже пригрозит вызвать полицию. Его сын, Бен Младший, сам служит в полиции, и студент, обладающий полезными связями в местных органах правопорядка, даже знает его лично.

Молодой Бен Кейси сильно обеспокоен смертью Коула и всерьёз опасается за жизнь своего отца. Он не верит в сверхъестественную природу загадочного убийцы, но с готовностью расскажет всё, что ему известно о Справедливой Семёрке.

Экскурс в историю

В 1953 году в округе Голан начал орудовать серийный убийца. Его жертвами успели стать Лайли, дочь Джеймса Денмана; Томас, сын Бена Кейси и Меган, дочь Коула Фаулера — несчастных детей всегда находили через несколько дней после исчезновения. Убийца их изнасиловал, а после — задушил. По обвинению в этом ужасном преступлении вскоре был арестован и приговорён к смерти некто Рэй Дженкинс. Многие, в том числе Бен и Джеймс, считали, что бедняга Дженкинс был невиновен, а настоящий убийца по-прежнему разгуливает на свободе. Тогда же родители убитых детей решили взять правосудие в свои руки — так на свет появилась Справедливая Семёрка.

Настоящим убийцей оказался Нил Вашингтон, которому удавалось заметать следы целых шесть лет — с 1952 по 1958 год. Члены Семёрки поймали его с поличным в сентябре 1958 и, избив до полусмерти, вздёрнули на Дереве висельников. Нил Вашингтон испустил дух в 23:48.

Как это нередко бывает в маленьких городах, членов Семёрки допросили, но оправдали и выпустили прямо из зала суда. Дело Рэя Дженкинса было без лишнего шума пересмотрено, а сам он — посмертно реабилитирован.

Расследование продолжается

На следующую ночь в то же время на дереве буквально на несколько минут вновь появляется призрачный висельник. Если кто-то решит его сфотографировать, на фото вместо болтающегося в петле тела будет виден прислонившийся к стволу долговязый негр. За несколько минут до этого призрак уже напал на сына Вильяма Марстона, Руди — 57-летнего охранника Пайнбоксского Государственного Банка штата Техас, но о его смерти герои узнают из завтрашнего выпуска городских новостей.

Призрак твёрдо намерен отомстить, так что за ныне покойных членов Семёрки будут отвечать их старшие отпрыски. Каждую ночь Вашингтон будет убивать по одному человеку, и, если герои не смогут остановить, последней жертвой станет Бен Кейси Старший.

Ещё один потомок

Газеты предпочли позабыть тот факт, что у безжалостного убийцы детей Нила Вашингтона были жена и ребёнок. Именно его дочь Моника (ныне — тощая 60-летняя афроамериканка) винит во всех своих жизненных неурядицах людей, вздёрнувших когда-то её любимого папочку. И именно она призвала в этот мир мстительный дух своего повешенного отца.

Заключение

Существует несколько способов остановить убийства. Во-первых, студенты могут провести экзорцизм (ритуал изгнание), который вернёт Нила Вашингтона в мир духов уже окончательно и не позволит ему продолжить свою кровавую месть. Во-вторых, персонажи могут просто взять Монику с поличным — без её ежевечерних обрядов у подножия Дерева висельников призрак не сможет пересечь границу мира живых. Конечно, полиция не поверит в россказни о духах и магии, но Монику достаточно будет припугнуть перспективой просидеть остаток жизни в тюрьме, чтобы она навсегда оставила мысли о мести.

- **Нил Вашингтон:** этот персонаж — типичное привидение (см. стр. 126 «Зачётной книжки»). Нил — дикая карта.
- **Моника Вашингтон:** этот персонаж обладает параметрами типичного статиста-мага (см. стр. 108 «Зачётной книжки»). Однако Моника — дикая карта.

НЕУСТАВНЫЕ ОТНОШЕНИЯ

Члену сестринства для проведения колдовского обряда необходим редкий компонент, и она знает, кто сможет ей помочь.

Курс: *первый или второй*

Место действия: *городское кладбище Пайнбокса*

ВВОДНАЯ

Хейзел Курт устала быть серой мышкой. Она думала, что членство в сестринстве, наконец, поможет ей найти своё место в жизни, но даже вступление в Каппа Мю Дельта так ничего и не изменило. Пока.

Хейзел сложно назвать книголюбом, но загадочный фолиант, забытый в шкафу кем-то из предыдущих обитателей съёмной квартиры, заинтересовал её не на шутку. Почти год спустя девушка, наконец, расшифровала содержимое книги и поняла, какое могущество она сулит своему владельцу… и что нужно сделать, чтобы им завладеть.

Разыскивая экзотические реагенты, указанные в книге, Хейзел выяснила, что примерно тем же самым время от времени занимаются и другие студенты — наши герои. Поразмыслив немного, она решила завладеть их запасами, а заодно пустить на реагенты и самих «конкурентов».

ОХОТА ЗА СОКРОВИЩАМИ

Для героев это приключение начинается во время охоты на какой-нибудь экзотический реагент. Когда студенты прибывают на место расположения искомого реагента, они обнаруживают, что кто-то успел добраться до него раньше них.

Успешная проверка *внимания* позволит заметить, что этот кто-то обронил свой «список покупок», в котором помимо нужного студентам компонента указана целая куча других субстанций и предметов. Все они вычеркнуты за исключением одной, последней строчки: «свежие человеческие лёгкие, изъятые, пока восходит луна».

Ниже стоит приписка: «Ночь со вторника на среду, спрятать термосумку за надгробием Джастина Дейла».

Теперь студенты знают время — им осталось только выяснить, о каком кладбище идёт речь.

ГОРОДСКОЕ КЛАДБИЩЕ

Явившись на кладбище в указанное время, герои натыкаются на измученную девушку, которая из последних сил бросается им на встречу, умоляя помочь. Она шатается так, словно её здорово напоили или накачали наркотиками, её одежда испачкана могильной землёй, а блузка располосована сверху донизу чем-то острым.

Девушка — Хейзел — выдаёт себя за невинную жертву, спасённую отважными героями. Она поясняет, что явилась на кладбище для участия

в «обряде инициации» в полноправные сёстры Каппа Мю Дельта, но, выпив предложенный напиток, она потеряла сознание и пришла в себя только через пару часов на каком-то самопальном алтаре. Воспользовавшись удобным моментом (похитителя отвлёк какой-то подозрительный шум), она каким-то чудом выпуталась из верёвок и сбежала.

Хейзел буквально умоляет студентов отвезти её в полицейский участок, в департамент шерифа — куда угодно, лишь бы подальше от этого психа с ножом. Оказавшись в машине героев, она бегло осматривает её на предмет собранных ими реагентов. Вне зависимости от результатов осмотра, как только машина трогается с места, она выхватывает припрятанный нож и атакует ближайшего из героев, справедливо полагая, что в тесноте салона движущегося автомобиля её противники будут лишены возможности воспользоваться численным преимуществом. Определённо, к делу заготовки свежих лёгких эта девица решила подойти со всей возможной серьёзностью.

Заключение

Подготовка к ритуалу настолько поглотила Хейзел Курт, что даже необходимость отнять ради него человеческую жизнь не стала для неё поводом отказаться от задуманного. Эта девушка безумна, и ей определённо нужна срочная психиатрическая помощь, так что будем надеяться, что герои не станут её убивать. Кроме того — молодая девушка в изодранной одежде по своей воле села в машину к незнакомцам, а затем набросилась на них с ножом? Ты бы сам на месте полицейского поверил в такую историю?

✪ **Хейзел Курт:** этот персонаж обладает параметрами типичного статиста-мага (см. стр. 108 «Зачётной книжки»). Однако Хейзел — дикая карта.

Убойный репортаж

Студент-журналист получает шанс раскрыть тайну повсеместного исчезновения домашних животных.

Курс: *третий или четвёртый; специальность или внеклассное занятие, связанные с журналистикой.*

Место действия: *городское кладбище Пайнбокса*

Вводная

После того, как брат Калики Шеар скончался от полученных ранений по дороге в военно-полевой госпиталь, она стала буквально одержима тонкостями и нюансами военной медицины. Став доцентом медицинского факультета ВТУ, она возглавила очень многообещающее направление: разработку лекарства, позволяющего поддерживать сердечную и высшую нервную деятельность организма, пребывающего даже в состоянии глубокого травматического шока. К несчастью, её парень, Лестер Фаган, слеплен совсем из другого теста. Однажды на выходных, навещая Калику, он шутки ради вколол экспериментальный состав полумёртвому лабораторному бабуину — объекту исследований одного из соседей Шеар по лаборатории (ей, как доценту, приходится делить предоставленное помещение с другими сотрудниками института).

К их величайшему удивлению, после инъекции бабуин немедленно ожил и пришёл в сознание. Впрочем, воодушевление Калики быстро сменилось разочарованием, как только стало очевидно, что мозг примата понёс слишком большой урон. Разочарование сменилось ужасом, когда Шеар поняла, что реанимированное существо не реагирует на стандартные препараты для умерщвления подопытных животных. Однако по-настоящему скверный оборот дело приняло, когда «воскресший» бабуин сумел сбежать из клетки по дороге к блоку сжигания биомедицинских отходов.

В последующие дни в Пайнбоксе началось повсеместное исчезновение домашних животных. Многие уже поспешили возложить вину на очередную шайку сатанистов.

ОПАСНАЯ НАВОДКА

Студент-журналист получает телефонный звонок от человека, который утверждает, что знает истинную причину исчезновения домашних животных и спрашивает, готов ли он заплатить за эту наводку. Человек — Лестер — сначала задирает цену до небес, но, поторговавшись, сбавляет её до приемлемого для дырявых студенческих карманов уровня. Он предлагает герою прихватить фотоаппарат и встретиться у входа на городское кладбище Пайнбокса в ближайшее полнолуние, ровно в полночь.

КЛАДБИЩЕ

Как и было обещано, Лестер ожидает героев у кладбищенских ворот. Успешная проверка внимания позволит заметить, что под рубашкой у него припрятан револьвер. Лестер сообщает студентам, что в исчезновении домашних животных виноват дикий зверь, да не простой, а самый настоящий криптид — чупакабра! Он поясняет, что заметил существо ещё неделю назад, проследил его до кладбища и придумал, как заманить его в ловушку. План таков: в одном из тёмных уголков кладбища (существо, судя по всему, недолюбливает яркий свет) Лестер сажает на цепь щенка, хищник клюёт на приманку, Лестер вышибает ему мозги, щенок отправляется обратно в приют, студенты получают потрясный материал, а Лестер — свои денежки и пять минут славы.

Помимо очевидной, этот план преследует ещё одну цель — отвести все подозрения от Калики Шеар. Лестер не продумал только один нюанс — как ни крути, вместо обещанной чупакабры героям достанется дохлый лабораторный бабуин.

Приблизившись к месту, Лестер указывает, где можно спрятаться. Любой, кто успешно пройдёт проверку внимания, услышит, как на пригорке возится и тявкает щенок, которого Лестер использует как приманку.

Через пару часов персонажи должны пройти проверку внимания; успех позволит расслышать, как над головой под чьим-то немалым весом начинают поскрипывать ветви кладбищенских деревьев. Щенок начинает тявкать, когда серая тень спрыгивает на землю чуть выше по склону и выходит из тени на залитую лунным светом верхушку. Все персонажи игроков должны пройти проверку храбрости: эта тварь совершенно точно не похожа на ЖИВОЕ существо. Если никто из студентов не предпринимает никаких действий, Лестер выхватывает свой револьвер и пускает в чудовище пулю.

✪ **Лестер Фаган:** этот персонаж обладает параметрами типичного статиста-синего воротничка (см. стр. 109 «Зачётной книжки»), вооружённого револьвером S&W. 357 (дистанция 12/24/48; урон 2d6+1; Ск. 1; боезапас 6; ББ 1). Однако Лестер — дикая карта.

БАБУИН-ЗОМБИ

Яркий свет причиняет этому лабораторному зомби сильную боль, а чужая кровь компенсирует вызванный клинической смертью отказ собственных механизмов выработки необходимых для функционирования организма веществ. Это существо вполне можно отнести к так называемым «быстрым зомби», хотя смерть, конечно, не лучшим образом сказалась на его проворстве.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d4, сила d6, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, драка d6, лазанье d10, маскировка d4.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 7.

Особенности:

- **Бесстрашный:** невосприимчивость к страху и запугиванию.
- **Когти:** сила+0.
- **Нежить:** +2 к стойкости и попыткам выйти

из шока, прицельная атака не наносит дополнительного урона (за исключением головы — см. ниже).

- **Размер –1:** бабуин размером с собаку.
- **Слабость (голова):** +2 к урону от атак в голову.
- **Слабость (свет):** яркий свет причиняет чудовищу сильную боль, которая налагает штраф –1 на все проверки умений. Естественно, если есть такая возможность, зомби старается избегать освещённых участков.

Непредвиденные осложнения

Вне зависимости от того, попал Лестер (или кто-то из студентов) в цель или же нет, бабуин-зомби хватает щенка поперёк тела и тащит его к ближайшему дереву, но тут его останавливает цепь, которая соединяет щенячью шлейку и металлический кол, глубоко вбитый в кладбищенскую землю. Чудовище выпускает щенка и остервенело дёргает за цепь, пока кто-нибудь не атакует его повторно.

После того, как прозвучал первый выстрел, студенты могут действовать по собственному усмотрению. Инстинкт самосохранения зомби подавлен почти полностью, так что чудовище ведёт себя ещё агрессивнее, чем при жизни. Бабуин-зомби инстинктивно предпочитает перемещаться и атаковать, спрятавшись предварительно среди ветвей окрестных деревьев (лёгкое укрытие). Если чудовище не спугнуть ярким светом (например, фонариком), оно не отступит и будет биться до смерти.

Заключение

Если студенты убьют бабуина-зомби и осмотрят его тело, на ноге у него обнаружится прочный пластиковый браслет с надписью «Собственность биомедицинской лаборатории № 3, ВТУ #899283830». Если эта история, так или иначе, вплывёт — не важно, в виде репортажа о «подвиге Лестера Фагана» или обращения в указанную лабораторию — Калике Шеар не останется ничего другого, кроме как во всём признаться.

Маленькая мёртвая девочка

Маленькой девочке у обочины неосвещённой дороги нужна помощь — она мертва, а её убийца до сих пор разгуливает на свободе.

Курс: *третий*

Место действия: *шоссе между Пайнбоксом и озером Грейстоун*

Вводная

Чуть больше года сосед одиннадцатилетней Кристы Левенс, Найлз Генри, похитил её с подъездной дорожки её собственного дома, а затем изнасиловал и убил. Тело девочки было обнаружено туристами неделю спустя у лесной дороги в нескольких километрах от Пайнбокса. Дженни Левенс, мать Кристы, так и не смогла смириться с потерей и вскоре покончила с собой. После смерти жены убитый горем вдовец, Питер Левенс, запил и потерял сначала работу, а затем и крышу над головой.

Сейчас, когда шум улёгся, Найлз Генри снова вышел на охоту и похитил десятилетнюю девочку по имени Донна Рамирес, игравшую в одиночестве на школьной площадке. Полиция немедленно объявила тревогу через AMBER [1], но прошло уже двое суток, а о пропавшем ребёнке по-прежнему нет никаких новостей. Однако сейчас, когда бедняжке Донне осталось жить всего пару дней, дух Кристы возвращается из мира мёртвых, чтобы спасти её и воздать убийце по заслугам.

Явление

Возвращаясь по пустой просёлочной дороге из загородной поездки, студенты проходят *проверку внимания.* В случае *успеха* они замечают у обочины маленькую девочку с длинными чёрными волосами. При *подъёме* герои видят, что её розовая блузка испачкана кровью. Все персонажи игроков должны *пройти проверку характера*; персонаж с лучшим результатом слышит в своей голове детский голос: «Помоги мне. Помоги ей». Как только машина проносится мимо, девочка оборачивается лицом к лесу и исчезает среди деревьев.

Если студенты проигнорируют привидение и поедут дальше, три дня спустя они узнают, где-то в этом районе было обнаружено тело Донны Рамирес. Если это не противоречит духу кампании, некоторое время спустя Найлз нанесёт удар в третий раз, и Криста вновь обратится к героям за помощью.

Если же студенты остановятся, никаких следов девочки им найти не удастся. Единственное, что попадётся им на глаза — это повязанная вокруг деревьев старая полицейская лента и полуистлевший траурный венок (последний подарок Кристе от её матери). *Успешная проверка общедоступных знаний (–2)* позволит припомнить какие-то слухи о трупе девочки, обнаруженном в этих местах около года тому назад.

Экскурс в историю

Успешная проверка расследования позволит отыскать более подробную информацию о похищении и убийстве Кристы. В разговорах с репортёрами полицейские не уставали напоминать, что в большинстве подобных случаев жертва знает своего похитителя, но, несмотря на все несомненные достижения следственной науки, им так и не удалось ни спасти саму девочку, ни арестовать её убийцу. В статье также указан тогдашний домашний адрес семейства Левенс, а при *подъёме* студенты наткнутся и на некролог, посвящённый самоубийству Дженни Левенс, матери Кристы (она вскрыла себе вены через три месяца после смерти дочери).

Падение Питера Левенса к подножию общественной пирамиды осталось вне поля зрения газет,

1: AMBER Alert (англ.) — America's Missing: Broadcasting Emergency Response, американская система оповещения о похищении детей

но при *успехе проверки уличного чутья* (–2) героям удастся найти ночлежку для бездомных, в которой обретается несчастный вдовец. Впрочем, встреча с Питером никак не поможет делу, а воспоминания о трагедии годовой давности лишь ещё основательнее выбьют беднягу из колеи.

Как бы то ни было, *успех проверки общедоступных знаний* будет означать, что кто-то из студентов уже видел оповещение системы AMBER и знает, что два дня назад при схожих обстоятельствах была похищена ещё одна девочка.

ДОМ СЕМЬИ ЛЕВЕНС

Бывший дом Кристы сегодня пустует, а из заросшего газона так и торчит выцветшая от непогоды табличка «Продаётся». Найлз Генри живёт через дорогу от бывшего дома Левенсов. Свою новую жертву, Донну, он держит в небольшом подвальчике, входом в который служит люк в кухонном полу, тщательно прикрытый большим вязаным ковром.

Приблизившись к дому Левенсов, студенты получают возможность пройти проверку внимания; в случае успеха они замечают в окне какое-то движение. Снаружи ничего не видно, но у них есть несколько способов проникнуть внутрь: во-первых, герои могут попытаться вскрыть замок на одной из входных дверей (*проверка взлома*), во-вторых, всегда можно просто выбить дверь (*стойкость* 8) или разбить стекло (успешное попадание против *защиты* 2). Впрочем, стоит помнить, что если первый способ совершенно бесшумен и незаметен для окружающих, то, воспользовавшись любым из двух других, герои должны будут преуспеть в проверке маскировки — в противном случае встревоженные соседи вызовут полицию.

Беглый осмотр помещений ничего не даст, но через несколько минут у окна в гостиной появится призрак Кристы (проверка храбрости!). Дух молча указывает пальцем через дорогу, на дом Найлза Генри, с грустью качает головой, а затем исчезает так же тихо, как и явился. Студенты, взглянувшие в окно, увидят самого Генри, возвращающегося домой с полными пакетами продуктов. Десять минут спустя в его доме начинает играть классика (очень громко, так, чтобы заглушить крики бедняжки Донны).

- **Криста:** если ты решишь ввести Кристу в игру, считай, что этот персонаж — типичное привидение (см. стр. 126 «Зачётной книжки»).

Заключение

Полиция обязана проверять любые (даже бездоказательные) заявления о похищениях или убийствах. Если студенты сообщат о своих подозрениях в полицию до истечения 48 часов, прибывшие на место офицеры при осмотре помещения обнаружат рюкзак похищенной девочки, арестуют Найлза Генри и спасут Донну Рамирес из рук злодея.

Если студенты решат взять правосудие в свои руки (или просто захотят утвердиться в подозрениях), то, подобравшись поближе к дому Генри, каждый из них получит возможность *пройти проверку внимания (–2)*. В случае *успеха* они расслышат едва пробивающиеся сквозь громкую музыку крики Донны. Найлз откроет дверь только полиции, но при желании герои могут вломиться в его дом на тех же условиях, что и в бывший дом Левенсов (см. выше). Оказавшись внутри, герои смогут попытаться расслышать крики Донны уже без штрафов к *проверке внимания*. Если Найлз Генри замечает нарушителей, он сразу понимает, зачем они здесь, и бросается в атаку.

За спасение Донны герои получают награду $2500, а если в следующем приключении им придётся взаимодействовать с представителями местных органов охраны правопорядка, их реакция по отношению к персонажам будет на одну *ступень* выше.

Найлз Генри

Найлз Генри — неприметный служащий небольшой пайнбоксской инженерной компании. Он одержим непреодолимой страстью к жестоким убийствам и подсознательным желанием понести наказание за свои преступления.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d6, сила d6, выносливость d6.
Навыки: внимание d6, драка d8, запугивание d6, провокация d6.
Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 5.
Изъяны: жажда крови, последнее желание.
Черты: блок, беспощадный.
Снаряжение: кухонный нож (сила+d4).

Мои маленькие друзья

Смерть профессора от укусов насекомых невольно заставляет студентов вспомнить об одном своём «старом знакомом».

Предыстория: *«Жуки» (стр. 74)*
Курс: *третий или старший*
Место действия: *коридор Центра естественных наук им. Мелинды О'Брайан*

Вводная

В последнее время профессор энтомологии обратила внимание на очень перспективного студента, Джонни Чейфа, что пришлось не по нраву аспиранту по имени Эдди Руиз. В попытке насолить Чейфу Руиз воспользовался моментом и стащил ноутбук своего невольного конкурента. Заинтересовавшись содержимым некоторых файлов, Эдди наткнулся на формулу пищевой смеси, позволяющей управлять насекомыми. Стремясь обернуть находку к своей пользе, Руиз доработал состав, рекомбинировав его активные компоненты с фрагментами ДНК нескольких видов стайных насекомых. Кроме того, в отличие от изначальной формулы, новый ретровирусный препарат не наносится на кожу, а вводится внутривенно.

Эдди принимает усовершенствованный состав более двух недель, и вот уже несколько дней его терзает паранойя — он буквально одержим иррациональной уверенностью в том, что коварные враги только и ждут случая украсть улучшенный состав. Он считает, что его формула неизбежно принесёт ему признание научного сообщества; впрочем, под «научным сообществом» Руиз прежде всего имеет в виду свою миловидную научную руководительницу, доктора Шейлу Уэст. Естественно, он был просто раздавлен, когда узнал, что Шейла начала встречаться со своим коллегой, доктором Лайлом Кэнтоном. Однако эта новость оказалась не худ-

шей: проснувшись однажды утром, Эдди понял, что формула привела к необратимым и неожиданным изменениям в организме — иными словами, он обнаружил, что превращается в отвратительное чудовище, кошмарную помесь человека и гигантского насекомого. Исследуя свои новые способности и постепенно забираясь всё глубже в дебри безумия, аспирант Руиз решил взять дело в свои руки и сделать доктора Уэст своей «пчелиной королевой».

ЖАЛО

Для героев-приверженцев естественнонаучных дисциплин приключение начинается ранним утром, в понедельник, в коридоре Центра им. Мелинды О»Брайан, когда спокойную тишину коридоров внезапно нарушает чей-то истерический вопль. Пробравшись сквозь толпу мгновенно слетевшихся на шум зевак, персонажи игроков оказываются на пороге кабинета одного из профессоров. Распухшее тело преподавателя, доктора Лайла Кэнтона, лежит на полу, покрытое сотнями отметин от укусов каких-то мелких насекомых. Успешная проверка подходящего *знания*, например, *знания (судебная медицина)* или *смекалки (–2)* позволит понять, что бедняга-профессор пролежал здесь, по меньшей мере, с субботнего утра.

СТАРЫЙ ЗНАКОМЫЙ

Если игроки уже прошли авантюру «Жуки», этого должно быть достаточно, чтобы герои заподозрили одно из двух: либо Джонни Чейф взялся за старое, либо кто-то продолжил начатые им исследования. Если Чейф всё ещё жив и продолжает учиться в ВТУ, студенты могут пообщаться с ним — для того, чтобы он ответил на вопросы, понадобится успешная проверка *убеждения*, сложность которой будет напрямую зависеть от того, как именно студенты обошлись с Чейфом в «Жуках». При подъёме Чейф также припоминает о пропаже ноутбука и предполагает, что кто-то мог его украсть.

РАССЛЕДОВАНИЕ

Если студенты нанесут визит в инсектарий ВТУ и успешно пройдут проверку уличного чутья, они узнают, что лекцию по энтомологии пришлось отменить, поскольку ни доктор Шейла Уэст, ни её аспирант Эдди Руиз сегодня так и не появились. При подъёме героям также станет известно, что Эдди давно сохнет по своей научной руководительнице.

Адреса Эдди Руиза и доктора Уэст можно без труда найти в интернете — потребуется лишь *успешная проверка расследования*. Руиз живёт в съёмной однокомнатной квартире на втором этаже многоквартирного дома. Чтобы попасть внутрь, герои могут попытаться либо вскрыть замок (*проверка взлома*), либо попросту вышибить входную дверь (*стойкость* 8). В квартире никого нет за исключением прорвы ползучих насекомых, которые равномерным слоем покрывают все доступные поверхности от пола до потолка (включительно) — каждый, кто войдёт внутрь, должен пройти *проверку храбрости*. В квартире нет ничего, что бы указывало, где искать Эдди Руиза, но *успешная проверка внимания (–2)* позволит различить под слоем насекомых разбросанные по полу странные гнутые пластины, по форме напоминающие фрагменты средневековых рыцарских доспехов. *Успешная проверка знаний (энтомология)* позволит узнать в них сброшенный во время линьки хитиновый панцирь неизвестного, но очень большого — гигантского — насекомого.

КОРОЛЕВА

Доктор Уэст живёт за городом, на берегу озера Грейстоун, в элитном комплексе Тимберлэнд-виллидж. На подъездной дорожке у дома профессора припаркована обшарпанная малолитражка, однако на звонок в дверь никто не отзывается. *Успешная проверка внимания (–1)* позволит заметить спрятанный за притолокой запасной ключ. Кроме того, парадную (*проверка взлома –1*) или заднюю (*про-*

верка взлома) дверь можно попытаться вскрыть и без ключа. Как вариант, можно просто выбить окно (успешное попадание против *защиты* 2), но любителям силовых методов проникновения в чужие жилища предстоит *пройти проверку маскировки* — в случае *провала* бдительные соседи вызовут полицию.

Как и квартира Эдди, дом доктора Уэст просто кишит разнообразными ползучими и летучими насекомыми. Существо, когда-то бывшее Эдди Руизом, находится в гостиной, неотступно наблюдая за коконом, внутри которого заключена несчастная доктор Уэст. Заметив героев, Эдди сразу бросается в атаку. Его тело покрыто прочным хитиновым панцирем, стрекозиные глаза переливаются сотнями фасеток, а во рту шевелятся мощные щетинистые жвала. Бушующая вокруг него феромонная буря привлекает в комнату всё новых и новых насекомых.

- **Рой (2):** см. стр. 146 «Дневника авантюриста».

ИНСЕКТОИД (ЭДДИ РУИЗ)

Эдди когда-то был высоким, худощавым, симпатичным молодым человеком, но вызванная препаратом метаморфоза превратила его в чудовище — жуткую помесь человека, саранчи и муравья.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d10, характер d6, сила d12+3, выносливость d10.

Навыки: внимание d8, драка d8, маскировка d8.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 10 (3).

Особенности:

- **Броня +3:** прочный хитиновый панцирь покрывает всё тело Эдди.
- **Когти:** сила+d6.
- **Прыжок:** вместо шага Эдди может одним махом прыгнуть по прямой на d6 клеток.
- **Слабость (инсектицид):** спрей против насекомых является для инсектоида парализующим ядом. Для того чтобы он подействовал, необходимо совершить успешную прицельную атаку в голову. При этом Эдди проходит проверку выносливости. Если это провал — Эдди парализован на 2d6 минут. Если успех — на 2d6 раундов. При подъёме Эдди получает лишь уровень усталости.
- **Удар в прыжке:** каждый раз, как Эдди совершает прыжок, пытаясь кого-нибудь атаковать, он может ударить когтями дважды с преимуществом +2 к проверкам атаки и урона.
- **Укус:** сила+d6.
- **Управление роями:** успешная проверка характера позволяет Эдди призывать и в течение часа контролировать два роя насекомых на расстоянии, не превышающем 48 клеток.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Любые попытки обнародовать информацию, касающуюся произошедшей с Эдди метаморфозы, будут сочтены очередным студенческим розыгрышем.

Если студенты освободят доктора Уэст из кокона, она придёт в себя уже через пару дней (Уэст — типичный статист-профессор из «Зачётной книжки»). Внешне с ней всё в полном порядке, но пребывание в плену у Руиза не прошло для неё бесследно: теперь доктор Уэст и сама может контролировать насекомых, однако при этом она (в отличие от Эдди) не страдает от психических расстройств и не собирается никому причинять вреда.

Ночь расплаты

Выпускной состоится всего через несколько дней, паранормальная активность в Пайнбоксе просто зашкаливает, а старые враги возвращаются с того света, чтобы отомстить.

Предыстория: *«Английский пациент» (стр. 85)*
Курс: *старший*
Место действия: *любое*

Вводная

28, 29 и 30 апреля считаются недобрым временем, и в этом году, накануне Схождения, под светом сияющей на небе кровавой луны могущество тёмных сил неслыханно возрастает. Встречи с призраками, нападения чудовищных тварей и жуткие странности в эти дни случаются буквально на каждом шагу.

Расплата

В оккультных кругах ночь 28 апреля называется Ночью Расплаты. В этот день каждому из героев суждено вновь повстречаться с одним из побеждённых в предыдущие годы врагов — они будут наделены физическим телом и *особенностью нежить*; все остальные *характеристики* (включая *смекалку*) останутся прежними. Противники явятся в этот мир ровно в полночь и рассыплются в прах с первыми лучами рассвета (конечно, если герои не успеют отправить их в могилу ещё до восхода солнца).

- **Старый враг (по одному на каждого героя).**

Межконфессиональный демон

Харизматичный студент во главе группы ревностных подвижников объединяется с героями в деле очищения кампуса от зла. К несчастью, под «злом» эти крестоносцы понимают слишком многое.

Курс: *третий или старший*
Место действия: *неосвещённые закоулки кампуса, ночь*

Вводная

Проезжая через Каир во время студенческого тура по Средиземноморью, Дэн Фримен приобрёл в какой-то тамошней лавке приглянувшийся ему амулет. К несчастью, вещица оказалась проклятой: наделяя своего носителя невероятной силой убеждения, она сводит его суждения и помыслы к одной цели — разжиганию священной войны.

Дэн вернулся в ВТУ, обуреваемый религиозным рвением. Его пламенные речи, обличающие различные общественные группы и призывающие к воздаянию за грехи не только на том, но и на этом свете, быстро отвратили от него почти всех членов университетского религиозного сообщества… почти, но не всех. Назвав свою межконфессиональную группу последователей «Мечом Адама», Фримен организовал ночное патрулирование кампуса ВТУ, целью которого был объявлен крестовый поход против «грешников».

К моменту начала приключения вот уже несколько дней по всему кампусу время от времени появляются листовки с призывами «покаяться в грехах», причём к числу оных авторы «воззваний», ничтоже сумняшеся, относят и распитие спиртных напитков, и курение, и танцы, и прослушивание музыки, и даже прилюдные разговоры с представителями противоположного пола.

ПОДКРЕПЛЕНИЕ

Для героев приключение начинается ночью на одной из неосвещённых университетских тропинок, скажем, по дороге из библиотеки или во время расследования слухов о нападающем на учащихся неизвестном чудовище. Как бы то ни было, *успешная проверка внимания* позволит различить приглушённый расстоянием отчаянный вопль. Явившись на зов, герои наткнутся на молоденькую первокурсницу, которая сломя голову улепётывает от парочки бесов.

Вступившим в битву с демонами героям в начале следующего раунда придёт нежданное подкрепление в виде троицы вооружённых бейсбольными битами парней в лыжных масках. Они не дадут бесам уйти и, если дать им такую возможность, сами с готовностью разделаются с обнаглевшей нечистью.

Как только с чудовищами будет покончено, народные мстители назовутся членами Меча Адама. *Успешная проверка внимания* позволит заметить странный амулет, болтающийся на шее у их предводителя. Дэн искренне приветствует своих потенциальных союзников в борьбе со злом — он настроен дружелюбно, а его суждения звучат вполне здраво. В итоге он даже предлагает объединить усилия: на следующую ночь бойцам Меча Адама предстоит ещё одна схватка со злом, и помощь им не помешает.

- **Бесы (2):** см. стр. 117 «Зачётной книжки».
- **Бойцы Меча Адама (2):** статисты-студенты (см. стр. 109 «Зачётной книжки»), наделённые навыком драки d6 и вооружённые бейсбольными битами (сила+d4).

ДЭН ФРИМЕН

Дэн Фримен — прирождённый лидер, буквально излучающий уверенность. К несчастью, проклятый талисман превратил его в жестокого и непримиримого фанатика. Однако его умение жонглировать словами таково, что в его устах даже самые радикальные идеи способны звучать вполне разумно.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d6, выносливость d6.
Навыки: драка d6, запугивание d6, внимание d6, убеждение d8.
Харизма: +2; **шаг:** 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5.
Изъяны: заблуждения, мстительность.
Черты: харизматичный, командный голос, боевой пыл
Снаряжение: бейсбольная бита (сила+d4)

- **Бремя крестоносца (даровать черту):** проклятый талисман наделяет владельца чертами командный голос и боевой пыл, а также изъянами заблуждения (крупный) и мстительность (мелкий); активируется ключевой фразой «Услышьте!» и действует всё время, пока находится у владельца.

НОВОСТИ

На следующий день в пайнбоксской газете выходит статья об известном наркоторговце, которого избила группа неизвестных в лыжных масках. Полиция сочла происшествие очередным эпизодом войны преступных группировок, несмотря на то, что неизвестные уничтожили найденные наркотики вместо того, чтобы просто присвоить их себе, а на капоте машины осталась записка, обличающая жертву нападения и объявляющая произошедшее не чем иным, как «карой Господней».

ТАЙНАЯ ВЕЧЕРЯ

Ближе к ночи в условленном месте студенты встречаются с парнями из Меча Адама. В этот раз представители организации ведут себя куда непринуждённее и открыто называют друг друга по именам. Дэн раздаёт героям лыжные маски и ведёт всех в Рокфеллеровский Центр психологических наук. Следуя за ним, студенты вламываются в запертую аудиторию и застают четырёх девушек, занятых проведением магического ритуала. Каждый, кто успешно пройдёт проверку *ритуальной магии* или *знаний (оккультизм)*, с лёгкостью поймёт, что целью ритуала

является получение знаний. Иными словами, юные ведьмочки собираются немного сжульничать на экзаменах.

Бойцы Меча методично уничтожают задействованные в ритуале реагенты, а затем переключаются на девушек. Если герои попытаются возразить, Дэн раздражённо воскликнет: «Во имя Господа, они ВЕДЬМЫ! Само зло во плоти! Взять их!»

Девушки будут защищаться, но сбегут сразу же, как представится такая возможность. Бойцы Меча Адама считают, что девушек достаточно просто распугать, но сам Дэн определённо жаждет крови. Он не остановится, пока все ведьмы не окажутся при смерти — или пока кто-нибудь не остановит его самого. Если герои решат вмешаться, можешь сразу переходить к сцене «Грешники» (см. далее). Если же студенты проявят послушание, то после разгрома ковена они смогут пройти проверку *внимания*; в случае успеха они заметят, как Дэн бросает на пол листовку с «воззваниями» вроде тех, что расклеены нынче по всему кампусу. Покончив с этим, Дэн выводит всех из Центра и договаривается с героями о следующей встрече (время и место — по усмотрению Декана). Подобные мероприятия во имя «искоренения зла» и «защиты кампуса» повторяются регулярно, и с каждым разом их моральная сторона должна вызывать всё больше и больше вопросов.

- **Бойцы Меча Адама (2):** статисты-студенты (см. стр. 109 «Зачётной книжки»), наделённые навыком драки d6 и вооружённые бейсбольными битами (сила+d4).
- **Ведьмы (4):** статисты-маги (см. стр. 108 «Зачётной книжки»); двое вооружены серебряными подсвечниками, двое — церемониальными кинжалами (урон и у того, и у другого оружия равен сила+d4).

✪ **Дэн Фримен:** см. стр. 107.

Грешники

Как только герои откажутся принимать участие в крестовом походе Дэна, они обретут в его лице нового врага. Если в момент «разрыва» преимущество будет на стороне героев, Дэн попытается закончить дело мирно, чтобы затем встретится и спокойно обсудить возникшие разногласия. Впрочем, это всего лишь уловка, при помощи которой Дэн рассчитывает выиграть время и, собравшись с силами, обернуть Меч Адама против бывших союзников.

Как бы то ни было, дело неизбежно закончится дракой. Пусть на стороне Дэна будет побольше статистов (схватка должна быть напряжённой), однако не стоит забывать, что бойцы Меча — фанатики, но отнюдь не самоубийцы.

Если герои поймут, что источником власти Дэна над умами является талисман, они могут попытаться обезвредить его при помощи магии или просто придумать, как заставить Фримена расстаться со своим амулетом (не обязательно добровольно).

Заключение

Если талисман останется у Фримена, он непременно сделает всё, чтобы возродить Меч Адама и вновь бросить вызов героям. Для того чтобы победа стала окончательной, Дэна нужно избавить от влияния проклятого амулета. Как только чары спадут, предводитель «крестоносцев» тут же придёт в себя и ужаснётся, осознав ошибочность своих прежних поступков и суждений. Он распустит Меч Адама, переведётся с инженерного факультета на теологический и станет известным на весь университет сторонником мирного диалога как основного способа решения любых конфликтов.

Если кто-то из персонажей сам решит воспользоваться могуществом проклятого талисмана, ему придётся пройти *проверку характера (–4)*. Если проверка обернётся провалом, герой активирует амулет и тут же попадёт под его пагубное влияние; в случае успеха талисман просто не сработает.

Quid pro quo

Студенты получают шанс избавиться от проблем с законом. Всё что нужно — оказать окружному прокурору небольшую услугу.

Курс: *любой*

Место действия: *Голанский окружной суд*

Вводная

Это приключение может пригодиться, если, стремясь одолеть зло, студенты не только умудрились нарушить закон, но ещё и попали при этом в руки органов правопорядка. Им предъявлено обвинение в серьёзном преступлении, и теперь их судьбу будет решать Большое Жюри. Стоит помнить, что между предъявлением обвинения и заседанием Жюри нередко проходят многие месяцы, так что Декан может провести это приключении в любой удобный ему момент.

За день до слушаний студентов вызывают в офис окружного прокурора.

К счастью для героев, окружному прокурору Дэннису Холлоуэю нужна помощь: дело в том, что его сын, юный Грант Холлоуэй, связался с дурной (очень дурной) компанией — тёмным культом, практикующим регулярные кровавые жертвоприношения.

Слово в защиту

Окружной прокурор Дэннис Холлоуэй приглашает студентов (и их адвоката) в свой кабинет и запирает за собой дверь. Как только все занимают свои места, прокурор поясняет, что, готовясь к слушаниям, тщательно изучил их полицейское досье и даже провёл кое-какие самостоятельные изыскания в университетском департаменте по делам студентов. Потоптавшись некоторое время вокруг да около, он, наконец, переходит к делу и предлагает героям сделку. Если персонажи игроков помогут ему решить одну весьма щекотливую проблему, он сможет убедить Большое Жюри снять предъявленные

обвинения. Адвокат студентов с жаром начинает убеждать героев, что в маленьких городках подобные сделки в порядке вещей, что предложение более чем стоящее и что самый верный способ выиграть дело — вообще не доводить его до суда.

Если студенты соглашаются, Дэннис рассказывает им, что его сын недавно попал под влияние какого-то опасного тоталитарного культа, и просит героев спасти юношу из лап сектантов. Если получится — тихо и незаметно, если не получится — силой. Затем прокурор вручает героям фотографию своего сына и отправляет их к детективу Блэйну Бишопу за дополнительной информацией.

ПОЛИЦЕЙСКИЙ ДЕПАРТАМЕНТ

Как только герои входят в здание департамента, дежурный офицер подзывает их и провожает в кабинет детектива. Бишоп — статный, красивый афроамериканец, образчик спокойствия и уверенности. Детектив искренне сочувствует Холлоуэю, но, указав на лежащую перед ним папку, замечает, что передавать эти бумаги посторонним по закону не имеет права. Сделав многозначительную паузу, он сообщает, что собирается сходить за кофе и хочет, возвратившись в кабинет, убрать эти бумаги в картотечный шкаф и вернуться к работе.

Папка, которую детектив Бишоп оставляет на столе, содержит досье на Лорри Чендлер (лидера секты) и восьмерых её последователей. Одновременно изучать бумаги могут только двое студентов (по выбору игроков). Каждый из них должен пройти проверку смекалки, результат которой определит, как много сведений персонажи успели почерпнуть из просмотренных на скорую руку документов.

В случае успеха герои находят адрес дома Чендлер, где под круглосуточным контролем своего лидера обитают все восемь членов её секты (включая Гранта). При подъёме студенты успеют прочесть о том, что члены секты регулярно проводят оккультные обряды, стремясь заручиться покровительством неких сверхъестественных сущностей в преддверии апокалиптического катаклизма, вызванного приходом этих самых сущностей в наш обречённый мир (бывают же психи, да?). До сих пор они не сделали ничего противозаконного, хотя полиция подозревает, что во время ритуалов сектанты приносят в жертву животных.

ДОМ ЛОРРИ

Дом предводителя секты — на удивление непримечательный кирпичный коттедж 1990-х годов постройки в окружении других таких же жилищ для представителей пайнбоксского среднего класса. В какое бы время дня или ночи ни наведались студенты, весь культ будет занят проведением очередной церемонии в пристроенном к дому звукоизолированном гараже. Эта церемония — ритуал чёрной магии с обязательным кровавым жертвоприношением (животного или человека — решать Декану). Чтобы попасть внутрь, герои могут попытаться либо вскрыть замок (*проверка взлома*), либо попросту вышибить входную дверь (*стойкость* 8).

Грант Холлоуэй стоит в дверном проёме между кухней и гаражом спиной к героям. Сектанты сконцентрированы на обряде, а потому на их *проверки внимания* налагается штраф –2. К моменту появления героев Лорри как раз заканчивает подготовительный церемониал и переходит непосредственно к вызову судьбе.

Персонажи, которые захотят взглянуть, что происходит внутри гаража, должны будут пройти проверку храбрости — кровавое жертвоприношение в самом разгаре. Если герои уже знают, чего ожидать (прочли о возможных жертвоприношениях в полицейском досье), они всё поймут загодя по приглушённым крикам будущей жертвы, пробивающимся сквозь монотонный речитатив участников церемонии. Если герои вмешаются и сорвут ритуал, Лорри испытает на себе все последствия своей неудачи (см. Таблицу неудачных ритуалов на стр. 66

«Зачётной книжки»), а её последователи немедленно бросятся в погоню за нарушителями — и следующими своими жертвами. Герои нужны им живьём, так что сектанты попытаются использовать своё численное преимущество, комбинируя манёвры захват и объединение сил.

- **Сектант (8):** типичные статисты-сектанты (см. стр. 108 «Зачётной книжки»). Один из них — Грант Холлоуэй.

✪ **Лорри Чендлер (1):** этот персонаж обладает параметрами статиста-мага (см. стр. 108 «Зачётной книжки»), однако является дикой картой. Кроме того, Лорри «вооружена» обворожительной улыбкой, безупречным вкусом и полным гардеробом одёжек в стиле «деревенской девчонки».

Подкрепление

Несмотря на принцип невмешательства, декларированный при первой встрече, Блэйн Бишоп в это самое время сидит за рулём своего личного автомобиля, припаркованного чуть дальше по улице, и пристально наблюдает за домом Лорри Чендлер. Детектив не при исполнении и одет в гражданское, но когда он увидит, что герои уносят ноги от погони, или решит, что они задержались внутри слишком надолго, он тут же бросится им на помощь. Если студентам удалось спасти Гранта Холлоуэя, Бишоп, прежде чем вызвать наряд полиции, поможет им как следует «прибраться» и замести следы.

✪ **Детектив Блэйн Бишоп:** см. стр. 103 «Зачётной книжки».

Заключение

Если герои вернут Гранта Холлоуэя отцу живым, они могут рассчитывать на искреннюю благодарность окружного прокурора. Гранта отправят в психиатрическую лечебницу, врачи которой вскоре излечат его разум от последствий пагубного влияния Лорри Чендлер. Верный своему слову Холлоуэй «потеряет» ключевые доказательства по делу героев и посоветует Большому Жюри закрыть дело в силу недостаточности улик. Сообщи игрокам, что если они и впредь хотят пользоваться помощью и доверием со стороны детектива Бишопа или окружного прокурора Холлоуэя, то во время следующего повышения они могут взять черту полезные связи.

Если же Грант погибнет в результате попытки спасения… что ж… тогда можно считать, что герои крепко влипли.

Возрождение Чёрных Стражей

Одна из Чёрных Стражей просит героев помочь ей уничтожить ожившую мумию нацистского преступника, доктора Хаймглиммера.

Предыстория: *«Проклятие Чёрных Стражей» (стр. 79)*

Курс: *третий или четвёртый*

Место действия: *дом Дженни Чепмен*

Вводная

Сыграв в авантюру «Проклятие Чёрных Стражей», герои могут подумать, что культ доктора Хаймглиммера окончательно побеждён, но мёртвый колдун не так-то прост: всё это время его мумия находилась в тайном месте, а призрак просто ждал, пока герои избавят его паству от паршивых овец. И вот, его ожидание подошло к концу. Воссоединившись со своим иссохшим телом, Хаймглиммер явился на еженедельную службу Чёрных Стражей, и тем ничего не оставалось, кроме как засвидетельствовать возвращение своего господина из мира мёртвых.

Однако обретение истинного бессмертия ещё впереди. Да, сила сотен порабощённых призраков надёжно оберегает Хаймглиммера от забвения, однако он по-прежнему заперт между жизнью и смертью в виде безобразной мумии. Впрочем, в ближайшее время воскресший колдун планирует провести ритуал, что даруе ему здоровье, вечную молодость и бессмертие, к которому он стремился на протяжении почти сотни лет.

Однако далеко не все Чёрные Стражи приняли возвращение истинного главы культа с радостью и надлежащим благоговением. Одну из них, Дженни Чепмен, испугал не столько сам Хаймглиммер, сколько перспектива того, что теперь и её саму ожидает подобная судьба. Прибегнув к своим обширным связям в городской администрации, она выходит на тех, кому один раз уже удалось остановить Чёрных Стражей, и просит их о помощи.

Откровение

Для героев приключение начинается со звонка женщины по имени Дженни Чепмен, которая просит о встрече и сообщает, что хотела бы обсудить кое-что, касающееся Сары Тинсли. Она очень боится, что Хаймглиммер узнает о её предательстве, а потому настаивает на личной встрече в приватной обстановке.

Точно в назначенное время к месту встречи подъезжает дорогой автомобиль, из которого выходит немолодая, но изящная и всё ещё очень красивая женщина. Первым делом она признаётся, что является членом Чёрных Стражей, тайного магического общества, к которому принадлежала Сара Тинсли и трое её последователей. Дженни тут же уточняет, что в последнее время её собственная вера в дело организации иссякла, и теперь она хотела бы порвать с этой «ошибкой молодости»: несколько лет назад он начала встречаться с одним из Чёрных Стражей, который заманил её в культ, мастерски сыграв на страхе перед надвигающейся старостью.

Сначала всё было замечательно, и Дженни с жаром изучала оккультные науки и наслаждалась могуществом, которое дарит человеку магия. Но в преддверии второго Схождения дух Хаймглиммера вернулся из мира мёртвых и, дождавшись, пока предатели во главе с Сарой Тинсли будут повержены, вновь завладел силой порабощённых духов и воссоединился со своей иссохшей плотью. При виде этой чудовищной мумии мечты о постоянной молодости сменились для Дженни кошмарной реальностью, в которой путь к вечной жизни лежит далеко за гранью того, на что она готова пойти.

Перепуганная сектантка рассказывает, что Хаймглиммер разместился в доме одного из Стражей, и поясняет, что пока цел источник

его магической силы, одолеть воскресшего мага невозможно. Кроме того, как только задуманный им ритуал будет завершён, Хаймглиммер обретёт над порабощёнными душами полную власть и вместе с ней — истинное бессмертие. Пока же каждая душа привязана к своему владельцу при помощи материального фетиша, но Хаймглиммер, наученный предательством, решил не класть все яйца в одну корзину — он разделил фетиши на три равные части и спрятал их в трёх разных местах. Единственный способ победить нацистского колдуна — найти все фетиши и выпустить пленённые души на волю.

Пока Дженни известно местоположение лишь одного схрона, но она надеется, что в ближайшее время сможет выяснить, где находятся остальные. Теперь путь героев вновь лежит на территорию складских помещений компании «НА-ЗАМ-ОК».

ЗЛОВЕЩИЕ СКЛАДЫ

После событий «Проклятия Чёрных Стражей» владелец компании «НА-ЗАМ-ОК» несколько усилил меры безопасности. Персонажам, которые хотят пробраться на территорию комплекса, предстоит пройти *проверку маскировки*, чтобы проскользнуть мимо охранника, который патрулирует периметр на электрокаре. Указанную ячейку можно вскрыть при помощи *удачной проверки взлома (–1)* или (при наличии мощного болтореза) *силы (–2)*.

Ячейка являет собой пустое пространство 10×10, в центре которого находится стеклянная ваза с фетишами — десятками разнообразных мелких вещиц от локонов до очков в проволочной оправе. Каждый из них является материальным воплощением связи между Хаймглиммером и порабощённой душой. Если фетиш разбить, сломать, сжечь или уничтожить любым другим способом, связь будет разрушена и дух обретёт свободу.

К несчастью, ощутив, что силы оставляют его, Хаймглиммер впадает в панику и, не зная, до какого именно схрона добрались враги, отправляет к каждому из тайников по паре своих последователей. Как только персонажи заканчивают уничтожать фетиши из схрона на складе, в помещение врываются Чёрные Стражи и сразу бросаются в атаку. Это наиболее фанатичные последователи Хаймглиммера — они будут биться не на жизнь, а насмерть.

- **Чёрные стражи (2):** это типичные статисты-маги (см. стр. 108 «Зачётной книжки»), вооружённые адскими зажигалками (талисманы с силой *поток*, стр. 81 «Зачётной книжки») и пистолетами Colt 1911 .45 (дистанция 12/24/48; урон 2d6+1; ск. 1; боезапас 7; ББ 1; полуавтомат).

ОН ВСЁ ЗНАЕТ

Дженни выходит на связь вскоре по окончании сражения и сообщает, что ей звонил Хаймглиммер, разъярённый и напуганный одновременно. Он приказал ей и ещё одному Чёрному Стражу ехать к схрону, расположенному в одном из мавзолеев кладбища при церкви Премудрого Пастыря, вернуть фетиши и убить всех, кто попытается им в этом помешать. Старый нацист уже понял, что ждать дальше слишком рискованно, так что ритуал обретения бессмертия состоится уже сегодня.

Чепмен рассказывает, что ей удалось нейтрализовать своего напарника, но рано или поздно колдун поймёт, что его опять предали. Дженни разъясняет студентам, где искать второй схрон, но просит не уничтожать фетиши, а принести их к ней домой — как выяснилось, есть ритуал, который позволит не просто освободить пленных духов, но и обернуть их силу против Хаймглиммера.

Фетиши находятся точно там, где описала Дженни, но ты, Декан, при желании можешь разместить в мавзолее одну-две ловушки (например, зыбучие пески, одну из разновидностей силы путы) — просто, чтобы герои не расслаблялись.

ПРАВОСУДИЕ

Добравшись до дома Дженни Чепмен, герои сразу натыкаются на её бездыханное тело. Если кто-то из героев успешно пройдёт проверку *внимания*, то обнаружит неподалёку моток верёвки — похоже, обезвреженный сектант, о котором говорила Дженни, сумел освободиться и убил её.

Если герои решат осмотреть дом, и кто-нибудь из них сумеет успешно пройти ещё одну проверку *внимания*, то он заметит ведущий в кухню след из размазанной по полу грязи. Войдя на кухню, герои увидят распростёртую на кухонном столе грубо слепленную из смеси глины и жирной могильной земли человекоподобную фигуру, на лбу которой выдавлены какие-то странные символы. Несколько минут в интернете и успешная проверка расследования позволят расшифровать надпись — значки-буквы складываются в слово «правосудие». Персонаж, обладающий *навыком знаний (иврит)* прочтёт это слово без всякой *проверки*.

Успешная проверка знаний (оккультизм) позволит понять, что этот глиняный истукан — не что иное, как незаконченный голем. У этого конкретного голема в груди, там, где у человека располагается сердце, имеется глубокая выемка. *Успешная проверка знаний (оккультизм) (–1)* или *смекалки (–2)* означает, что кто-то из студентов догадывается, зачем Дженни Чепмен нужны были фетиши — именно они должны стать сердцем будущего голема! Стоит поместить фетиши в выемку и заделать отверстие смесью, из которой состоит сам голем, глиняная фигура тут же оживёт и, не обращая внимания на студентов, молча побредёт прочь из дома. Единственное, чем руководствуется голем, — это внутренний инстинкт возмездия, безошибочно ведущий его кратчайшим путём к цели — доктору Хаймглиммеру.

Если герои не найдут голема и/или решат просто уничтожить фетиши, мумия всё равно ослабнет, но без помощи глиняного чудища студентам придётся несладко.

ГОЛЕМ

Этот безмолвный глиняный истукан был создан для одной единственной цели — стать орудием правосудия и покарать доктора Хаймглиммера за совершённое им зло. Источник жизненной силы голема — души жертв нацистского колдуна, которые вместе со свободой получили и шанс отомстить своему убийце. Как только Хаймглиммер будет убит, души покинут этот мир, и голем снова превратится в кучу глины.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d10, сила d12, выносливость d10.

Навыки: драка d10, внимание d6.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 7.

Особенности:

- **Бесстрашный:** невосприимчивость к страху и запугиванию.
- **Голем:** +2 к попыткам выйти из шока; прицельная атака не наносит дополнительного урона; не получает штрафов за ранения, невосприимчивость к болезням и ядам.
- **Сокрушительный удар:** сила+d4.

КУЛЬМИНАЦИЯ

Поскольку Дженни ещё при первой встрече рассказала, где скрывается Хаймглиммер, последний пункт назначения должен быть очевиден. Если героев всё же обуяли сомнения, они могут просто отправиться вслед за големом.

Хаймглиммер и четверо последних Чёрных Стражей проводят подготовительный церемониал ритуала обретения бессмертия в летнем домике у бассейна, позади дома, указанного Дженни Чепмен. Сердце ритуала — россыпь фетишей (содержимое последнего, третьего схрона). Если герои оживили голема, его появление немедленно срывает церемонию (см. раздел Ритуальная магия, стр. 65 «Зачётной книжки»). В противном случае, им самим предстоит изыскать способ отвлечь участников ритуала и завладеть фетишами.

Эта сцена неизбежно заканчивается битвой. К несчастью для героев, пока Хаймглиммера защищают порабощённые духи, он с невероят-

ной скоростью заживляет любые полученные повреждения — убить его можно лишь после того, как фетиши будут уничтожены.

Доктор Франц Хаймглиммер

Доктор Хаймглиммер — истинный ариец и убеждённый нацист, который сумел обмануть смерть, поработив души сотен замученных по его приказу узников концлагерей. Истинное бессмертие ускользнуло из его рук в самый последний момент, а время превратило его плотское вместилище в иссохшую мумию. Сейчас он стремится закончить то, что начал почти восемьдесят лет тому назад.

Характеристики: ловкость d4, смекалка d8, характер d12, сила d12+2, выносливость d12.

Навыки: драка d8, лечение d8, запугивание d8, знания (оккультизм) d10, внимание d6, ритуальная магия d12, стрельба d6.

Шаг: 4; **защита:** 6; **стойкость:** 10.

Особенности:

- **Владыка душ:** порабощённые духи наделяют Хаймглиммера следующими призрачными способностями (стр. 125 «Зачётной книжки») — ужас, призрачное оружие, запах, призрачная буря.
- **Нежить:** +2 к стойкости и попыткам выйти из шока; прицельная атака не наносит дополнительного урона.
- **Неуязвимость:** пока фетиши не уничтожены, Хаймглиммер неуязвим (т. е. результатом любого полученного урона может быть только шок, но не ранение).
- **Слабость (огонь):** эта слабость проявляется только после уничтожения последних фетишей (за исключением тех, что использовались при создании голема). Иссохшая плоть мумии горит как спичка — Хаймглиммер получает +4 урона от огня.
- **Слабость (фетиши):** как только последние фетиши (за исключением тех, что использовались при создании голема) будут уничтожены, Хаймглиммер немедленно лишится особенностей неуязвимость и владыка душ.
- **Темновидение:** не получает штрафов за плохое освещение.
- **Ужас (–1):** каждый, кто впервые сталкивается с ним лицом к лицу, должен пройти проверку храбрости (–1).

Шоу должно продолжаться

Гленмак просит студентов расследовать сообщения о паранормальной активности в университетском театре.

Курс: *первый или второй; специальность (театральное искусство); внеклассное занятие (творческий кружок)*

Место действия: *Центр изящной словесности им. Марты Паттерсон (Театр Паттерсон)*

Вводная

В 1970 году Джефф Таннер, звезда университетской постановки «Стеклянного зверинца»[1], покончил жизнь самоубийством, повесившись на служебных мостках прямо над сценой. Два дня спустя его дублёр дебютировал в главной роли, но во время сцены с поцелуем на сцену упала подвесная конструкция с софитами. Актриса (Дарла Филипс, девушка покойного) погибла на месте, а Джин Смит (дублёр) был тяжело ранен. Суеверные театралы не замедлили обвинить в случившемся ревнивого призрака Джеффа Таннера. И в этот раз они были совершенно правы.

Истина же была в том, что Джин убил Джеффа ради главной роли, но не в спектакле, а в жизни Дарлы. Джин, безнадёжно влюблённый в молодую актрису, пришёл в ярость, когда сценические взаимоотношения между Джеффом и Дарлой переросли в настоящий роман. В порыве страсти Смит задушил своего соперника, затащил его тело на мостки и обставил всё как самоубийство.

Закончив ВТУ, Джин (под псевдонимом Коннор Майерс) начал довольно скромную актёрскую карьеру, так и не забравшись выше рекламных роликов и проходных ролей в телесериалах. Впрочем, чувство вины за убийство Джеффа и смерть Дарлы и без того изрядно подточили его психику. Тридцать лет спустя Коннор вернулся в ВТУ на должность профессора театрального факультета — в основном, чтобы доказать самому себе, что существуют лишь призраки прошлого.

К несчастью, беспокойный дух Джеффа Таннера имеет на этот счёт другое мнение.

Творческая работа

Для героев это приключение начинается со звонка Гленмака, который просит их заняться расследованием странных событий в Театре Паттерсон. Профессор выдаёт им комплект оборудования для охоты на привидений (по одному устройству на каждого персонажа) и просит поприсутствовать на репетициях студенческой труппы, во время которых обычно и наблюдается львиная доля случаев паранормальной активности. Если для студентов это первая охота на привидений, он вкратце рассказывает и показывает, как обращаться с выданной электроникой.

Как вариант, если один из студентов учится на театральном факультете и/или посещает театральный кружок в качестве внеклассных занятий, вполне можно сообщить игрокам, что за несколько дней до начала приключения этот студент прошёл прослушивание на роль в готовящемся спектакле. В данном случае следует описать, как на протяжении нескольких дней накануне приключения персонаж то и дело слышал доносящийся непонятно откуда грохот падения чего-то тяжёлого и постоянно ощущал на себе чей-то недобрый взгляд. К концу недели в труппе воцарилась атмосфера беспричинной, но неотступной тревоги, а к понедельнику слухи о «призраке театра» уже достигли Гленмака.

1: отчасти автобиографическая пьеса Теннесси Вильямса, принёсшая ему первый громкий успех.

Тяжело в учении — легко на представлении

Наши охотники за привидениями прибывают в университетский театр как раз вовремя, чтобы увидеть целую группу студентов, поспешно покидающих репетицию. На самой репетиции царит настоящий хаос — одна из декораций рухнула прямо на актёров — никто не ранен, но часть труппы уже отказались от дальнейшего участия в постановке.

Режиссёр — Коннор Майерс — единственный взрослый из всей аудитории. Даже ведя жаркий спор со своим ассистентом, он умудряется заметить героев, ткнуть в них пальцем и прорычать: «Если вы не намерены заменить тех, кто только что ушёл, — убирайтесь отсюда»!

Студентам не составит труда ухватиться за такую шикарную возможность. Если никто из героев не согласится, Коннор разрешит им остаться, только если кто-нибудь из них успешно пройдёт проверку *убеждения* (начальная реакция Майерса по отношению к героям — несговорчивость).

Если студенты соглашаются на предложение профессора, работа находится для каждого — свои роли получают все персонажи с харизмой выше нуля. Всем остальным достаются обязанности рабочих сцены, осветителей, гримёров и т. п. Уладив этот вопрос, Коннор берёт пятнадцатиминутный перерыв и выходит на улицу покурить и привести нервы в порядок.

Коннор Майерс (Джин Смит)

Подавляющее большинство людей знает Джина Смита только под его сценическим псевдонимом — Коннор Майерс. Кроме того, все уже давно успели позабыть и историю о роковой постановке «Стеклянного зверинца», случившейся вот уже более сорока лет тому назад. Обычно Майерс открыт, очарователен и полон круто перчёных баек об изнанке голливудской богемной тусовки, но из-за «небывальщины», творящейся сейчас в его театре, он чрезвычайно раздражителен и курит одну сигарету за другой, стремясь сбросить напряжение хотя бы таким способом.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d4.
Навыки: драка d6, внимание d6, убеждение d8.
Харизма: +2; **шаг:** 6; **защита:** 5; **стойкость:** 4.
Изъяны: враг (крупный).
Черты: привлекательность.

Театр начинается с вешалки

Как только Коннор покидает помещение, к героям подходит молоденькая студентка, которая представляется Кили Вестбрук. Она предлагает провести краткую экскурсию по закулисью и познакомиться с труппой. Первым делом Кили предупреждает, что актёрская среда всегда была очень замкнутой, если не сказать большего, но сразу уточняет, что репетиции только начались, так что новичкам не составит труда освоиться, что здесь к чему.

Успешная проверка уличного чутья быстро позволит охотникам на привидений собрать информацию о случаях потусторонней активности (можно расспросить как саму Кили, так и любого другого члена труппы):

- Члены труппы толкуют о бесплотных голосах, раздающихся из абсолютно пустых уголков закулисья.
- Кто-то из ребят утверждает, что незадолго до обрушения декораций видел какое-то смутное движение на служебных мостках прямо над сценой.
- Говорят, кто-то неизвестный постоянно двигает декорации и прячет реквизит.

Призрак театра

Обстановку на репетиции лучше всего нагнетать на протяжении нескольких дней — эта авантюра идеально подходит для того, чтобы вплести её в другое приключение. Чтобы сгустить атмосферу ещё больше, фоном к происходящему во время репетиций можно ставить подходящее интернет-видео с записью какой-нибудь молодёжной театральной постановки.

Сверхъестественные происшествия случаются только во время репетиций. Вооружённые чуткой электроникой охотники на привидений во время каждого из эпизодов имеют шансы зафиксировать всплеск показаний своих приборов — потребуется лишь успешная проверка *внимания*. Естественно, ты как Декан можешь и придумывать новые сцены, и изменять, упрощая или усложняя (а то и отбрасывать целиком) уже имеющиеся.

ЗАМОГИЛЬНЫЙ ХОЛОД

«Вы стоите за кулисами, когда со спины вас внезапно захлёстывает потоком холодного воздуха. Позади вас, однако, нет никого и ничего необычного: ни открытых дверей, ни вентиляционных шахт — ничего, что могло бы служить источником этого пронизывающего до костей потока морозного воздуха. Следующий ваш выдох повисает в воздухе облачком пара, а тело начинает бить крупная дрожь. К счастью, ощущение леденящего холода быстро сходит на нет, будто волна, которая вас захлестнула, двинулась дальше, а то и вовсе сошла на нет».

СЦЕНА ПРЕСТУПЛЕНИЯ

Находясь за кулисами, герои совершают проверку *внимания*. В случае успеха персонаж замечает смутное движение на служебных мостках над сценой. Герои, которые отважатся вскарабкаться по узкой лесенке на мостики и успешно пройдут там *проверку внимания (–1)*, заметят написанное в пыли имя «Джин», хотя, судя по отсутствию других следов, никто не поднимался сюда как минимум несколько месяцев.

ТЫ ВИДЕЛ?

Пока персонаж находится за кулисами, он может пройти проверку *внимания*. В случае успеха он замечает тело мужчины, болтающееся в петле под служебными мостками, прямо над сценой. Внезапно зрачки подёрнутых мертвенной поволокой глаз вперяется прямо в лицо персонажа. Скривив распухшие синюшные губы, мертвец указывает куда-то вниз, на сцену, хрипит: «Ты видел Дарлу?» — и бесследно исчезает, как только персонаж отводит взгляд, чтобы узнать, куда указывает почерневший палец.

ЗА ДАРЛУ

Персонаж, который стоит за кулисами, ожидая своего выхода на сцену, ощущает, как на его плечи ложатся чьи-то ладони. Обернувшись, студент никого не увидит, лишь призрачный голос прошипит ему на ухо: «Это за Дарлу,» — а невидимые пальцы, скользнув выше, стиснут горло героя мёртвой хваткой!

Призрак — безоружный противник, который атакует персонажа захватом, а захватив, пытается нанести урон (задушить). Если у жертвы нет возможности наносить урон бестелесным существам, то единственный способ спастись — вырваться из призрачных пальцев и выбежать из театра. Впрочем, «спастись» — это громко сказано, так как призрак исчезнет, как только нанесёт своей жертве хотя бы одно *ранение*.

ДЖЕФФ ТАННЕР (ПРИЗРАК)

Характеристики: ловкость d4, смекалка d6, характер d10, сила d6, выносливость d8.
Навыки: внимание d4, драка d6.
Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6.
Особенности:

- **Значимое место:** дух Джеффа не может покинуть здание театра.
- **Область холода:** призрак может понизить температуру в области размером с малый шаблон на 3 градуса Цельсия, помноженные на значение его характера.
- **Призрак:** невосприимчивость к немагическим атакам; может проходить сквозь физические преграды; воздействует на реальный мир при помощи характера вместо силы; вызывает ужас; невосприимчив к страху и запугиванию; невидим; медленная регенерация; при помощи соли можно пленить призрака или нанести ему урон.
- **Упокоение:** призрак Джеффа обретёт покой, как только загадка его убийства будет раскрыта.

РЕШЕНИЕ ГОЛОВОЛОМКИ

Персонажи, которые начнут искать девушку по имени Дарла, связанную с Театром Паттерсон, смогут пройти *проверку расследования (–1)*. Успех позволит им обнаружить копию её аттестата об окончании средней школы, некролог, заметку о самоубийстве её парня, Джеффа Таннера, и статью о несчастном случае, в результате которого погибла сама Дарла, а дублёр Джеффа, Джин Смит, попал в больницу. Если персонажи *успешно проходят проверку внимания (–1)*, самый внимательный замечает поразительное сходство между их нынешним режиссёром и одним из запечатлённых на фото членов университетской театральной труппы 1970 года.

ИСПОВЕДЬ

Призрак Джеффа будет буйствовать с театре до тех пор, пока Коннор Майерс не понесёт заслуженного наказания. Если у героев не хватит сил сложить все фрагменты мозаики самостоятельно, Гленмак настоятельно порекомендует им провести в театре спиритический сеанс, во время которого призрак Таннера может дать любые недостающие улики. Именно героям решать, где, когда и при каких обстоятельствах должна состояться конфронтация с Майерсом, которая сразу принимает форму социального конфликта. Если в конфликте побеждают герои, Коннор признаётся в совершённом преступлении. Если конфронтация происходит в театре, в последнем раунде конфликта перед Коннором материализуется призрак Джеффа Смита, что, конечно, придаёт словам персонажей определённый вес (герои в этом раунде получают +2 к *проверкам убеждения*).

Если герои, вступив в этот социальный конфликт, проигрывают, на следующее утро Коннора находят повешенным на служебных мостках прямо над сценой — там же, где сорок с лишним лет назад обнаружили тело Джеффа Таннера.

Вальпургиева ночь

Утро перед выпускными экзаменами как-то не задаётся, — проснувшись, студенты понимают, что Пайнбокс пал под натиском демонических орд.

Предыстория: *«Смертный час Каттера» (стр. 81)*

Курс: *старший*

Место действия: *комнаты студентов*

Вводная

На носу 30 апреля, Вальпургиева ночь. Через несколько дней закончатся последние занятия, и у старшекурсников наступит пора выпускных экзаменов. Согласно народным поверьям эта ночь считается временем тёмных сил, а в этом году, накануне Схождения, под светом кровавой луны их могущество достигает своего пика, Пайнбокс погружается в пучину хаоса, а героям предстоит пережить общий худший кошмар…

Бегство из царства грёз

Студенты просыпаются на рассвете от воя сирен. Двери в соседние комнаты (квартиры/дома) распахнуты настежь, а внутри царит полный беспорядок. Во всём городе нет электричества, а радиоэфир забит статикой на всех частотах. Сотовые телефоны, однако, ещё работают, но дозвониться по ним можно только другим героям. Персонаж, который успешно проходит проверку *внимания*, замечает, что согласно мобильнику (или любому другому устройству с календарём, работающему от внутренних источников питания), на дворе середина мая, а выпускной и, судя по всему, Схождение, состоялись ещё вчера.

Даже если персонажи заподозрят, что это сон, проснуться до конца приключения они не смогут. Вокруг должна царить атмосфера демонического апокалипсиса, не оставляющая ни малейшей надежды на то, что хоть кто-то сумел избежать последствий этой ужасной катастрофы. Кое-где уже вовсю полыхают пожары, на улицах валяются трупы, бродят толпы нежити, а всплески дикой магии то и дело порождают различные сверхъестественные феномены. Единственного живого человека, промелькнувшего было на другом конце улицы, загоняет и разрывает на куски стая кровожадных гремлинов.

Если персонажи созвонятся и договорятся о встрече, для каждого из них путешествие к оговорённому месту станет вызовом судьбе, провал которого чреват гибелью от когтей и зубов целой толпы демонической нечисти.

Выживший

Если героям удастся собраться в оговорённом месте, их там встретит хорошо знакомый персонаж ведущего — один из тех немногих счастливчиков, которым было суждено узреть Армагеддон и каким-то чудом остаться в живых. Он в красках опишет героям, как весь кампус заволокло какой-то хмарью, а вслед за ней в этот мир хлынули неисчислимые орды демонов и нежити, которые принялись методично истреблять тех, кого не прикончил ядовитый туман.

Конец пути

Демоны продолжают рыскать вокруг места, в котором собрались герои. Даже святилище Защитников (см. одноимённое приключение на стр. 29) не станет надёжным убежищем — слишком уж сильны бушующие вокруг магические возмущения. *Успешная проверка внимания* рано или поздно позволит одному из демонов учуять персонажей. Чудовище немедленно издаёт призывный рык, и вскоре к нему присоединяется целая толпа его кошмарных собратьев. Всё, что остаётся студентам, — держать оборону, волну за волной отбрасывая прущую на них нечисть. Как только станет очевидно, что персонажи игроков проигрывают, раздаётся громоподобный рёв: топча поспешно разбегающихся в стороны

тварей, на последнюю линию обороны героев обрушивается громадная туша убердемона…

…и персонажи просыпаются в собственных постелях с явственным ощущением того, что перед ними на миг приоткрылась завеса грядущего. Впрочем, пока за окном солнечное майское утро, а с миром до поры до времени всё хорошо. Персонажам достаётся полученный за приключение опыт, а *ранения, усталость* и последствия пережитого ужаса исчезают, как утренняя роса. Если это уместно, то у погибших во сне на память может остаться пара синяков и/или царапин.

- **Демон (∞):** любые (ЛЮБЫЕ) демоны-статисты, описанные в этой книге, в «Зачётной книжке» или в «Savage World: Ужасы».
- **Зомби (∞):** см. стр. 143 «Дневника авантюриста».
- **Скелет (∞):** см. стр. 146 «Дневника авантюриста».
- **Убердемон (1):** см. стр. 120 «Зачётной книжки».

КНИЖКИ-ШАЛУНИШКИ

Герои решают подработать на выходных, разбирая и каталогизируя книги из переданной в ВТУ частной коллекции, но кое у кого на этот счёт другие планы. Особенно полезным это приключение может стать для студентов, интересующихся ритуальной магией.

Курс: *второй*
Место действия: *библиотека поместья Эшрайт*

ВВОДНАЯ

Марвин Эшрайт, знаменитый местный филантроп и бизнесмен, пропал без вести в 1998 году. На самом деле он погиб в своей тайной комнате во время испытаний нового магического ритуала. Разряд потусторонней энергии испепелил его тело, но душа эксцентричного старика и не подумала покидать фамильное гнездо — огромный викторианский особняк в самом сердце Биг Тикет.

Когда Марвин Эшрайт был в судебном порядке официально признан погибшим, а его дети, наконец, вступили во владение отцовской собственностью, выяснилось, что одним из бенефициаров завещания погибшего миллионера стал и Восточно-Техасский Университет, которому отошла библиотека покойного. Стоит отметить, что в этом весьма обширном собрании печатных и рукописных изданий имеется несколько редчайших трудов по магии и оккультизму, и Элен Лэйн, могущественная ведьма и чернокнижница, решила перехватить их до того, как они попадут в «особое хранилище» университетской библиотеки.

ТРЕБУЮТСЯ ПОМОЩНИКИ

Для героев это приключение начинается, когда им перепадает возможность неплохо подзаработать на выходных: Соня Альварес ищет тех, кто сможет перебрать, каталогизировать и упаковать в картонные коробки коллекцию Эшрайта, подготовив её к переезду в запасники и на полки университетской библиотеки. Судя по всему, к идее каталогизации книг покойный всегда относился спустя рукава — беспорядочное скопление забитых до отказа книжных полок занимает несколько больших комнат. Сейчас в поместье никто не живёт, а путь до него не самый близкий, так что ради экономии времени Соня советует героям переночевать прямо там.

ПЯТНИЧНЫЕ РОЗЫГРЫШИ

Дух Марвина Эшрайта витает по всему дому, но он отнюдь не злодей и предпочитает проявлять своё присутствие разве что в виде безвредных розыгрышей и проделок. В любой момент своего пребывания в стенах поместья студенты, успешно прошедшие проверку *внимания*, могут испытать его чувство юмора на собственной шкуре:

- В пустой комнате, из которой персонаж только что вышел, раздаются чьи-то шаги. Решив узнать, что там происходит, он обнаружит, что из книг, которые только что стояли на полках, сложены в три высоченные стопки под самый потолок.

• Персонаж, проходящий мимо зеркала, успевает заметить у себя за спиной чопорного престарелого джентльмена. Резко обернувшись, герой понимает, что там на самом деле никого нет.

• Из соседней комнаты доносится приглушённый голос. Войдя в помещение, студенты понимают, что голос на самом деле доносится не отсюда, а из-за стены. Это будет повторяться в каждой следующей комнате, пока студентам (или призраку) не надоест.

ГОСТИ — НЕПРОШЕННЫЕ И НЕЖИВЫЕ

Наступление второй ночи ознаменуется для студентов визитом целой оравы зомби, которые вламываются в дом и пытаются утащить с полдюжины каких-то старых книг (те самые труды на оккультную тематику, что так заинтересовали Элен Лэйн). Зомби не обращают внимания на студентов и атакуют, только если герои сами нападут первыми или попытаются забрать книги у этих полуразложившихся любителей литературы. Если битва с зомби будет складываться не в пользу студентов, ходячие трупы испытают на себе гнев истинного хозяина дома — хлопающие створки тяжеленных дверей и летающая дубовая мебель способны сильно сократить численность живых мертвецов. Тела упокоенных зомби рассыпаются прахом, оставляя после себя лишь кучки изодранных и перепачканных могильной грязью лохмотьев.

- **Зомби (по 4 на каждого героя):** см. стр. 143 «Дневника авантюриста».

ПОТАЙНАЯ КОМНАТА, ТАИНСТВЕННАЯ КНИГА

Как только с зомби будет покончено, Эшрайт решит, что студенты вполне достойны владеть его самым ценным сокровищем. Призрак дёргает за тайный рычаг, и в стене библиотеки распахивается потайная дверь, которая ведёт в небольшую комнатку, стены которой украшены причудливой резьбой и расписаны загадочными узорами.

В центре комнатки возвышается пьедестал, на котором располагается пухлая рукопись в кожаном переплёте. Это личный «лабораторный дневник» Эшрайта — плод многолетних исследований, на страницах которого поэтапно изложены начала магического искусства. С этой книгой любой из студентов получит возможность изучить навык ритуальной магии; кроме того, в ней содержится описание ритуалов *рассеивание* и *могильный глас*.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Отразив атаку зомби, герои заканчивают работу точно в срок, грузчики приезжают в понедельник утром, а к обеду коробки с книгами уже оказываются в распоряжении университетских библиотекарей. Сумма, которую заплатят студентам, сильно зависит от того, насколько дом Эшрайта пострадал во время нападения бродячих мертвецов (в которое, естественно, никто не верит).

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

ПЕРСОНАЖИ

Ниже перечислены персонажи — живые и мёртвые — играющие важную роль в развитии сюжета кампании «Бакалавры ужасных наук».

НИНА КАСЛ (ПРИЗРАК)

Это призрак Нины Касл, бывшей студентки ВТУ и одной из Защитников. Прямо перед смертью она успела спрятать мощный талисман (крест де ла Гарзы) в футляре своей золотой медали по плаванию. Когда Элен Лакруа (ещё одна Защитница и близкая подруга Нины) испепелила её огненным заклинанием, секрет местоположения амулета погиб вместе с ней.

Пока идёт «Парилка» (приключение на стр. 12), Нина обретает описанные там способности, черпая силу из начертанных на стенах стадиона огненных рун.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d4, выносливость d8.
Навыки: внимание d4, драка d4.
Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 6.
Особенности:

- **Запах:** Нина может наполнить область размером с малый шаблон определённым ароматом. Обычно это запах дыма или горелой плоти.
- **Значимое место:** перемещения Нины ограничены стенами «Птичника» — здания, в котором она встретила свою смерть.
- **Иллюзия:** Нина способна создавать краткие иллюзии, повторяющие события, предшествовавшие её гибели.
- **Область холода:** призрак может понизить температуру в области размером с малый шаблон на 3 градуса Цельсия, помноженные на значение его характера.
- **Пожиратель электричества:** Нина способна разряжать батарейки и аккумуляторы, а также приглушать или временно отключать любые электрические устройства, находящиеся в той же комнате, что и она сама.
- **Призрак:** невосприимчивость к немагическим атакам; может проходить сквозь физические преграды; воздействует на реальный мир при помощи характера вместо силы; вызывает ужас; невосприимчив к страху и запугиванию; невидим; медленная регенерация; при помощи соли можно пленить призрака или нанести ему урон.
- **Слепок:** Нина обладает способностью проецировать эмоции и обрывки воспоминаний

в сознание людей, которые кажутся ей наиболее восприимчивыми. Эта особенность действует на героев и за пределами «Птичника»: благодаря событиям «Парилки» Нина обретает с ними особую связь.

- **Упокоение:** призрак Нины обретёт покой, как только талисман, который она поклялась охранять, попадёт в руки новых достойных хранителей.

Элен Лэйн (Лакруа)

В 1930 году в окрестностях Нового Орлеана в семье жрицы вуду и шамана одного из кэддоанских племён родилась девочка, которую назвали Элен Лакруа. Значимая часть её дальнейшей жизни уже описана в предисловии к кампании «Бакалавры ужасных наук», а её параметры приведены здесь для полноты картины.

Сегодня эта могущественная колдунья называет себя Элен Лэйн и занимает должность доцента-проректора ВТУ по исследовательской работе — наилучший способ незаметно контролировать учёных, финансируемых Фондом Чутких Сердец.

Несмотря на свои восемьдесят с лишним лет, эта сногсшибательная красотка с волосами цвета воронова крыла выглядит максимум лет на тридцать. Она начала официально встречаться с профессором Макланаханом исключительно ради того, чтобы отвадить докучливых воздыхателей, но вскоре её симпатия к этому взбалмошному охотнику за привидениями переросла в нечто большее.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d10, характер d10, сила d4, выносливость d6.

Навыки: внимание d6, драка d6, запугивание d6, знания (оккультизм) d12, лечение d4, маскировка d4, ритуальная магия d12, стрельба d4, убеждение d6.

Харизма: +4; **шаг:** 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5.

Изъяны: заносчивость, упрямство, клятва (крупный).

Черты: привлекательность, харизматичный, верные спутники, крепкий орешек, ведьма/колдун.

Силы: Элен имеет доступ почти к любому ритуалу, но наизусть она выучила изгнание, подчинить сущность, усилить/ослабить параметр, ослепление, создать талисман, ночное зрение, увидеть/скрыть сверхъестественное, рассеивание, прорицание, забвение, чтение мыслей, открыть врата, кукла, призыв демона, призыв роя.

Снаряжение: Элен всегда держит при себе несколько талисманов, часть которых она сделала сама, а часть ей досталась от предыдущих владельцев:

- **Кинжал из хладного железа (сокрушение):** сила+d4. Талисман, активируется фразой: «Дай мне силу».
- **Амулет защиты (доспех):** талисман, активируется прикосновением.
- **Кольцо жизненной силы (усилить/ослабить параметр):** Элен использует этот талисман, чтобы увеличивать свою выносливость и, тем самым, повышать стойкость. Активируется, если повернуть это серебряное кольцо с чёрным опалом камнем вниз.
- **Кольцо-кукловод (кукла):** сделав это кольцо, Элен сильно облегчила себе жизнь. Активируется прикосновением к цели и словами: «Конечно, ты прав…»

Доктор Глен «Гленмак» Макланахан

Доктор Глен Макланахан искренне верит в существование паранормальных явлений. Несмотря на двадцатилетнюю разницу в возрасте, самым верным другом Гленмака является его аспирант и неизменный ассистент Джексон Грин. Их общая одержимость сверхъестественным и стремление раз и навсегда подвести под эту зыбкую материю твёрдую научную основу уже не раз служили поводом для «охотничьих» экспедиций в поисках необъяснимых явлений.

Тайны: Гленмак влюблён в Элен Лэйн (Лакруа), с которой начал встречаться незадолго до начала событий, кампании «Бакалавры ужас-

ных наук». Оценив по достоинству его гибкий и живой интеллект, Элен обучила своего возлюбленного основам ритуальной магии, а затем и приняла его во внутренний круг своей организации. Первое, что совершил Гленмак, обретя новые способности, — сделал фамильяром своего пса, скотч-терьера по имени Аргайл.

Гленмак — чуткий, добросердечный человек, который искренне верит, что помогает Элен спасти мир.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d10, характер d10, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d6, драка d4, знания (оккультизм) d10, лечение d4, плавание d4, расследование d8, ритуальная магия d6, стрельба d6.

Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 6.

Изъяны: кривые руки, любопытство, причуда (увлечение сверхъестественными явлениями).

Черты: бугай, выученный ритуал, несгибаемый, колдун.

Силы: изгнание (выучен), подчинить сущность, создать талисман, рассеивание, фамильяр, могильный глас, защитный круг (бестелесные существа).

Снаряжение: Аргайл, нож (сила+d4).

Аргайл (скотч-терьер)

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6 (Ж), характер d8, сила d4, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, драка d4, маскировка d8.

Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 4.

Особенности:

- **Зубы:** сила. Всегда считается вооружённым противником.
- **Мелкий:** противники Аргайла получают штраф –2 к проверкам атаки.
- **Размер –2:** Аргайл — небольшой пёсик около 30 см. в холке и весом не более 10 кг.
- **Фамильяр:** телепатическая связь с хозяином и понимание простых команд (см. описание силы фамильяр, стр. 81 «Зачётной книжки»).

Существа

Хотя большинство описанных в книге чудовищ можно ввести в любое приключение игрового мира «Восточно-Техасского Университета», описанные ниже существа — «эндемики» кампании «Бакалавры ужасных наук».

Чупакабры

Чупакабра — скрытный, похожий на громадную летучую мышь хищник, вооружённый когтями и острыми клыками с полыми канальцами, при помощи которых зверь и поглощает свою основную пищу — кровь живых существ. Как и снежный человек или, скажем, лох-несское чудовище, чупакабра — криптид, редкий зверь, не обладающий никакими сверхъестественными способностями. Чупакабры предпочитают тропические джунгли Центральной Америки, но отдельные их популяции обитают и в Южной Америке, и в странах Карибского бассейна, и даже на юге США.

Чупакабра, вставшая на задние лапы, достигает метра в высоту и являет собой не самое симпатичное зрелище: собачья голова покоится на тщедушном обезьяньем тельце, покрытом короткими, но очень острыми иглами, похожими на дикобразьи. Чупакабра может менять их цвет, практически сливаясь с окружающим фоном, что делает её довольно опасной и эффективной охотницей.

Вдоль спины чупакабры топорщится высокий игольчатый гребень, а сгибы её крыльев увенчаны тремя цепкими когтистыми пальцами. Благодаря этим крыльям и своему небольшому размеру это животное может планировать на короткие расстояния, как правило, от одного дерева к другому.

Около десяти лет тому назад Фонд Чутких Сердец (см. стр. 11) перекупил пару чупакабр. Их ДНК стала основой для целого ряда открытий в сфере генетики и экстракорпорального размножения. И хотя изначально целью проекта «Сверхчеловек» было улучшение воз-

можностей человеческого организма, идея создания армии покорных солдат-нелюдей тоже показалась учёным заслуживающей внимания.

Вне зависимости от «разновидности» чупакабры, любая из них обладает набором особенностей, присущих всему виду в целом.

Особенности чупакабр:

- **Инфракрасное зрение:** когда чупакабра пытается увидеть живое существо в темноте, все штрафы за освещение для неё уменьшаются вдвое (с округлением вниз).
- **Метательные иглы:** в качестве атаки чупакабра может метнуть в противника одну из своих игл (дистанция 2/4/8; урон 2d4; ск. 1)
- **Укус вампира:** каждый раз, когда чупакабра получает подъём при проверке драки, она выпускает свои клыки, впивается в жертву и принимается пить её кровь. Жертва при этом получает один уровень усталости, а чупакабра — особенность крепкий (и излечивает одно ранение, если эта чупакабра — дикая карта). Эта усталость вполне может стать причиной смерти. Жертвы, которым удалось выжить после укуса чупакабры, теряют по одному уровню усталости каждые 8 часов
- **Хамелеон:** иглы чупакабры могут менять свой цвет и структуру, приспосабливаясь к окружающей среде. Это обеспечивает ей врождённое преимущество +2 к проверкам маскировки.

Дикая чупакабра

Параметры этого существа соответствуют параметрам чупакабры из «Зачётной книжки».

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6 (Ж), характер d6, сила d4, выносливость d6.

Навыки: внимание d6, драка d8, лазанье d8, лечение d4, маскировка d8, метание d6.

Шаг: 8; **защита:** 6; **стойкость:** 4.

Особенности:

- **Зубы/когти:** сила+d6.
- **Размер –1:** в среднем чупакабры вырастают до размеров крупного пса.
- **Чупакабра:** +2 к проверкам маскировки; штрафы за освещение уменьшаются вдвое; иглы; вызывает усталость при проверке драки с подъёмом, а заодно получает черту *крепкий* (и лечит ранение, если чупакабра — дикая карта).

Улучшенная чупакабра

Это генетически сконструированное существо значительно (на метр с небольшим) крупнее любого из своих диких собратьев. Кроме того, оно отличается более человекоподобным обликом, более подвижными и сильными руками, более прочными иглами, истекающими парализующим ядом (действует только на людей). Несмотря на довольно высокий для животного интеллект, существует только два способа добиться от этого чудовища послушания: интенсивные тренировки и прямой телепатический контроль.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d10 (Ж), характер d6, сила d6, выносливость d10.

Навыки: внимание d6, драка d10, запугивание d6, лазанье d8, маскировка d10, метание d8.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 8 (1).

Особенности:

- **Броня +1:** спинные иглы улучшенной чупакабры необычайно прочны.
- **Зубы/когти:** сила+d6.
- **Хладнокровие:** улучшенная чупакабра получает две карты действия и выбирает лучшую.

- **Чупакабра:** +2 к проверкам маскировки; штрафы за освещение уменьшаются вдвое; иглы; вызывает усталость при проверке драки с подъёмом, а заодно получает черту *крепкий* (и лечит ранение, если чупакабра — дикая карта).
- **Яд:** существо, раненое иглой улучшенной чупакабры, немедленно проходит проверку выносливости. Успех с подъёмом означает, что ничего не происходит, при успехе персонаж парализован на 2d4 раунда, а при провале — на 2d6 минут.

ЧУПАКАБРА-ГИБРИД

Эти существа — следующая эволюционная ступень чупакабры; они ещё более человекоподобны, хотя и сохранили присущие всему виду спинные иглы и полые клыки. Кроме того, чупакабры-гибриды чрезвычайно умны: они отлично понимают устную речь, и даже способны пользоваться несложными инструментами (в том числе огнестрельным оружием)!

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d10.

Навыки: внимание d6, драка d10, запугивание d6, лазанье d4, лечение d6, маскировка d8, метание d8, стрельба d6.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 8 (1).

Особенности:

- **Боевая ярость+:** чупакабра-гибрид может атаковать дважды в раунд без каких-либо штрафов.
- **Броня +1:** спинные иглы улучшенной чупакабры необычайно прочны.
- **Зубы/когти:** сила+d6.
- **Хладнокровие:** улучшенная чупакабра получает две карты действия и выбирает лучшую.
- **Чупакабра:** +2 к проверкам маскировки; штрафы за освещение уменьшаются вдвое; иглы; вызывает усталость при проверке драки с подъёмом, а заодно получает черту *крепкий* (и лечит ранение, если чупакабра — дикая карта).
- **Яд:** существо, раненое иглой чупакабры-гибрида, немедленно проходит проверку выносливости. Успех с подъёмом означает, что жертва получает один уровень усталости, при успехе она парализована на 2d6 раунда, а при провале – на 2d6 минут.

ДЕМОНЫ

Приведённая в этом разделе информация идентична той, что вы можете найти в одноимённом разделе «Зачётной книжки». Она находится здесь исключительно для удобства Декана.

ДЕМОНИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ

Все демоны, наделены перечисленными ниже особенностями:

- **Инфернальная воля:** демоны получают преимущество +2 к попыткам выйти из шока.
- **Невосприимчивость:** на демонов не действуют яды и болезни.
- **Отторжение (священные символы):** персонаж может отогнать демона при помощи священных символов или предметов. См. особенность отторжение, стр. 103 «Зачётной книжки».
- **Слабость (святая вода):** демон, облитый святой водой, должен пройти проверку характера и при провале оказаться в шоке. Демоны из числа диких карт вместо этого получают один уровень усталости. См. святая вода, стр. 63 «Зачётной книжки».
- **Слабость (холодное железо):** демоны получают дополнительно d6 урона от оружия, выкованного из чистого железа. «Холодный» в данном случае означает не температуру металла, а его чистоту.
- **Устойчивость к мирскому оружию:** демоны получают только половинный урон от любого немагического оружия за исключением того, что сделано из хладного железа (см. ниже).

ВОСТОЧНО-ТЕХАССКИЙ УНИВЕРСИТЕТ: БАКАЛАВРЫ УЖАСНЫХ НАУК

Авторы: Престон П. Дюбоз и Эд Феттерман.
Дополнительные материалы: Клинт Блэк, Джерри Блэкмур, Майк Дюкс, Джон Гофф, Трэй Гордон, Шейн Лэси Хенсли, Нил Хайд, Т.С. Ларджент, Брендан Куин и Константин Смыков.
Перевод с английского: Константин Смыков.
Корректорская работа: Анна Богнибова, Иван Ханов.
Ответственный редактор: Анастасия Гастева.
Оформление: Аарон Эйсивидо, Майк Чейни, Престон Дюбоз и Шейн Лэси Хенсли.
Вёрстка и дизайн макета: Илья Козубовский.
Дизайн обложки: Робин Эллиот, Илья Козубовский и Александр Ермаков.
Иллюстрации: Аарон Эйсивидо, Крис Бивинс, Джош Корпуз, Макс Дэвенпорт, Джеймс Дентон, Росс Грэмс, Эрик Лофгрен, Клаудио Позас, Аарон Райли, Алида Саксон.
Тестирование правил: Ханна Блэкбёрн, Брэндон Блэкмур, Кори Блюм, Меган Боэл, Крэй Кроуз, Уэс Крамп, Филипп Дефранческо, Ким Дюбоз, Кейтлин Фукс, Лориэн Фукс, Джессика Гарнер, Филипп Гарнер, Табита Гарнер, Лэндон Грегори, Джейсон Легревеллек, Дженнифер Легревеллек, Норм Хенсли, Крис Мартин, Шарлин Мулленвег, Эрика Рамси, Марк Рамси, Майкл Ривз, Джон Робертс, Дэвид Феттерман, Трейси Феттерман и многие, многие другие.
Посвящения от Эда: Трейси, которая разрешала мне играть.
Посвящения от Престона: Моим родителям, чья любовь и безусловная поддержка продолжают меня воодушевлять.

Издатель ООО «Студия 101», mailbox@studio101.ru, www.studio101.ru.
Поддержка игры осуществляется Обществом друзей Мюнхгаузена:
www.karlmunchausen.ru

УЧИСЬ. ОТРЫВАЙСЯ. СПАСАЙ МИР.

В личной жизни швах, утром экзамены, а в полночь, судя по всему, конец света...

Что ж, похоже, предстоит ещё одна бессонная ночка в компании с друзьями-однокурсниками!

«Бакалавры ужасных наук» — полноценная кампания, сюжет которой красной нитью проходит сквозь все четыре года обучения и проливает свет на тайны, древние, как сам университет. Здесь тебе предстоит столкнуться со студенческими интригами, мрачными заговорами и пыльными тайнами прошлого; побывать на убийственно сложных экзаменах и многолюдных вечеринках, а заодно, конечно, узнать, что за новые опасности поджидают твоих студентов на пути к заветному диплому.

Кроме того, «Бакалавры ужасных наук» дарят тебе впечатляющую подборку увлекательных авантюр, которые прекрасно впишутся как в саму кампанию, так и в любую из твоих собственных эпических саг в мире «Восточно-Техасского Университета».

Сможешь ли ты пережить эти четыре года?

ISBN: 978-5-905471-28-5
9 785905 471285

STUDIO 101

Для игры требуются книги «Savage Worlds: Дневник авантюриста» и «ВТУ: Зачётная книжка»

18+